ファミ通

D2 ～Dの食卓2～ 公式ガイドブック

ASPECT

D2 OFFICIAL GUIDE BOOK

D2

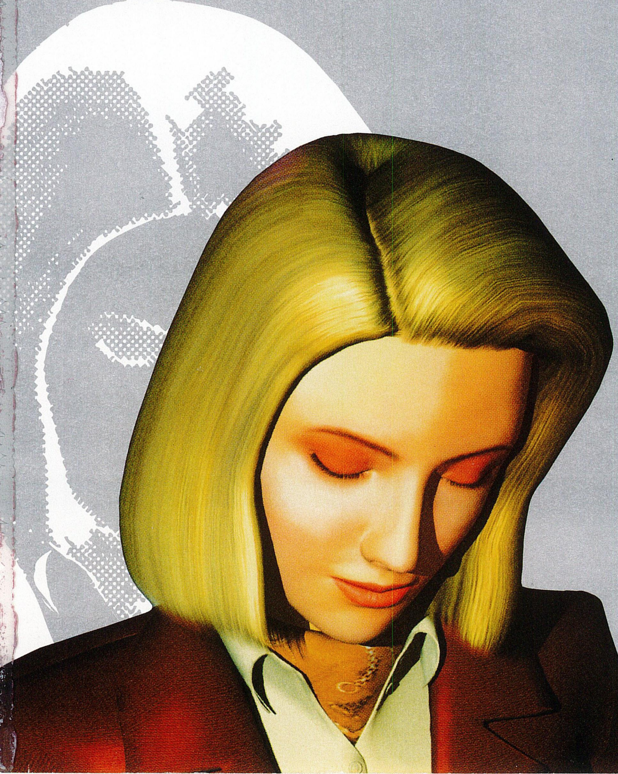
Dの食卓2

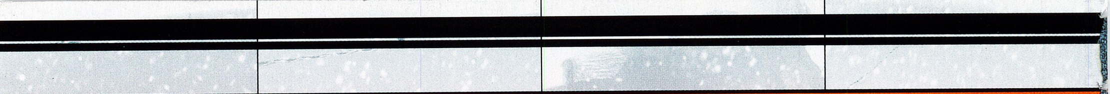
公式ガイドブック


D2 OFFICIAL GUIDE BOOK

D2 OFFICIAL GUIDE BOOK

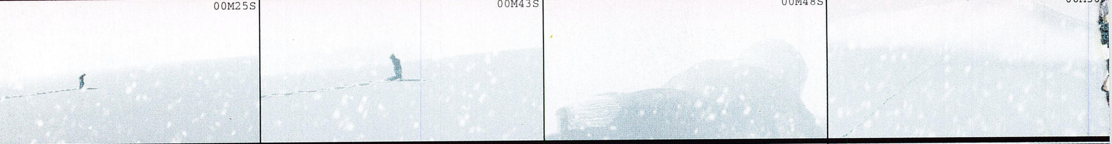
D2
Dの食卓2
公式ガイドブック





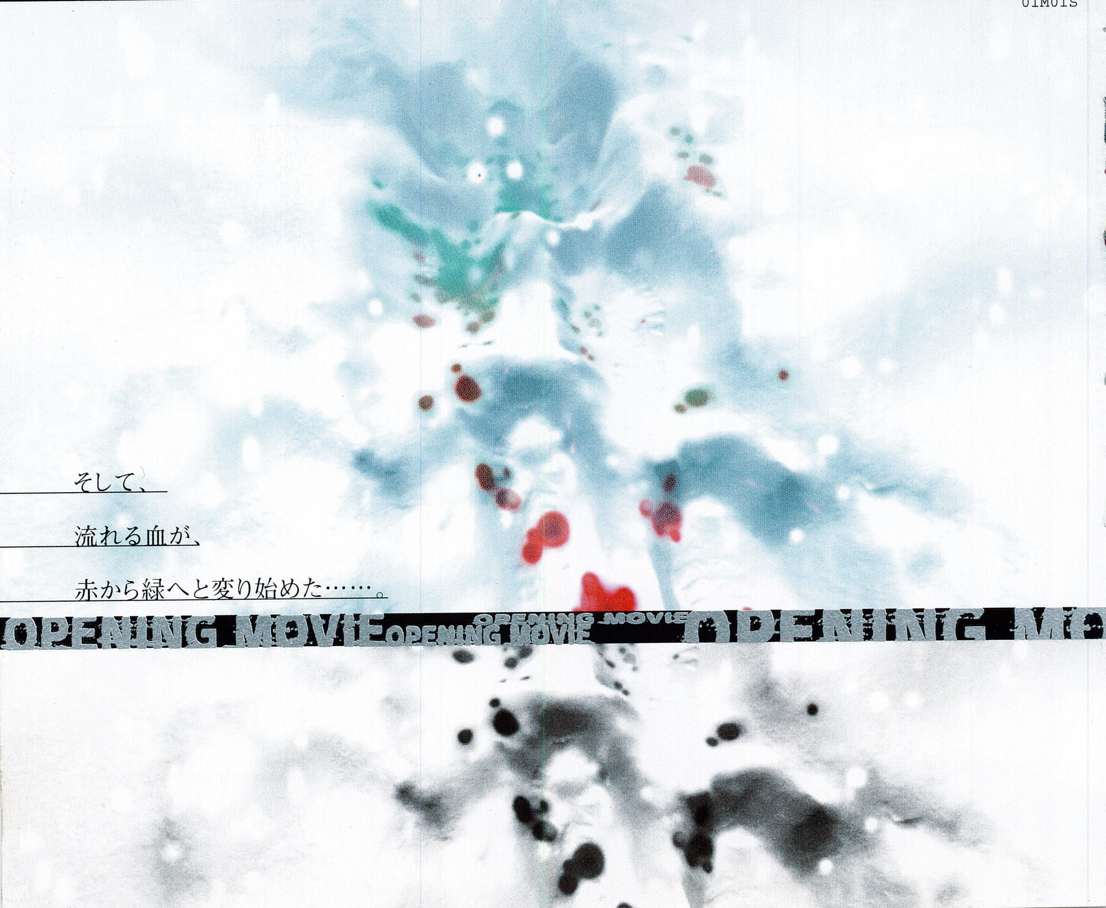
雪山を１人の傷ついた男が歩いていく。
口から漏れる喘ぎは、
傷の痛みのせいか、内から沸き上がる凶暴な衝動のためか。

00M25S 00M43S 00M48S 00M50



D2 OPENING MOVIE

01M01S



そして、

流れる血が、

赤から緑へと変り始めた……。





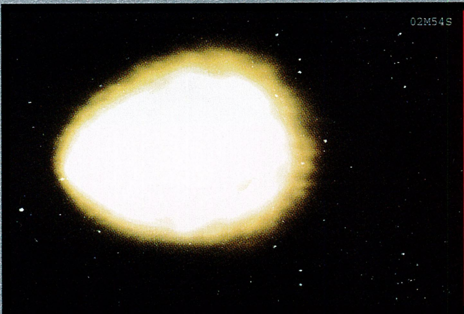




女が、雪原で助け出され、
この山小屋に運ばれてから
数日が過ぎた。
女は眠り続けた。
運命が訪れるのを待つ
眠り姫のように。



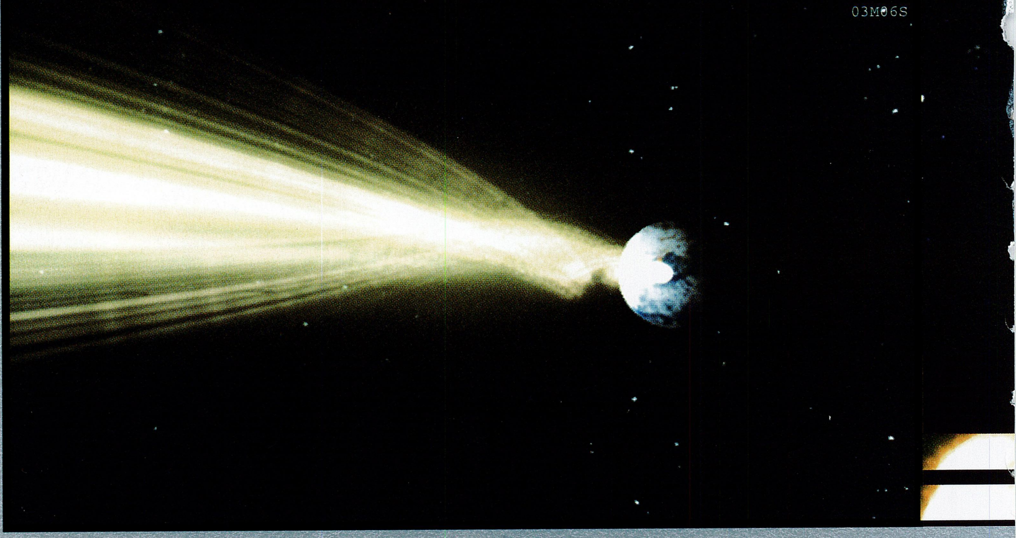
D2 OPENING MOVIE



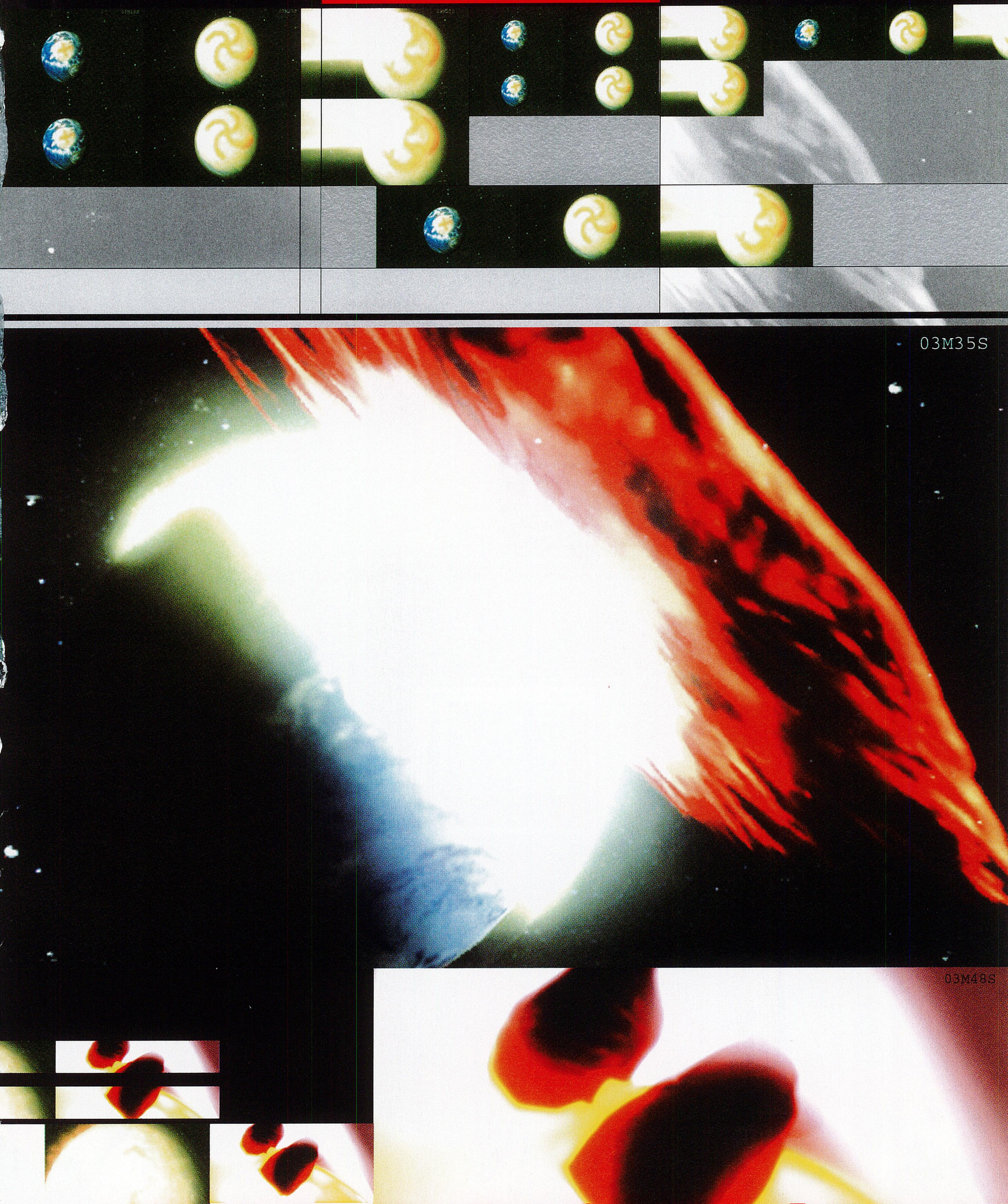
10日前。禍々しく巨大な隕石が、虚空の宇宙を突き進む。ほうき星は災疫をふりまく……お伽話を具現化するため、隕石は地球に進路をとった。隕石を引き寄せる灯台のように、地球が妖しく光を放つ。衝撃波が大気圏に拡がった。捕食者の襲撃に命をあきらめた、小動物の断末魔のようだった。



10日前。禍々しく巨大な隕石が、虚空の宇宙を突き進む。ほうき星は災疫をふりまく……お伽話を具現化するため、隕石は地球に進路をとった。隕石を引き寄せる灯台のように、地球が妖しく光を放つ。衝撃波が大気圏に拡がった。捕食者の襲撃に命をあきらめた、小動物の断末魔のようだった。



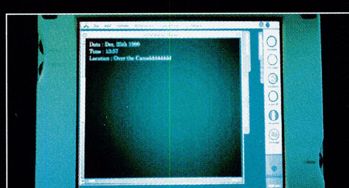
D2 OPENING MOVIE



OPENING MOVIE

04M25S

Date:Dec, 25th 2000
Time:13:57
Location:Over the Canadd





D2 OPENING MOVIE

一機の旅客機の中で彼女は目覚める。あわてたおかげで、コンパクトが転げ落ちる。これから巻き込まれる事件の予兆もなく、穏やかな時間であった。「フフフ……」。彼女に微笑む少女。祖父からもらったテディ・ベアが友達だ。誰かに呼ばれ、振り向く2人。





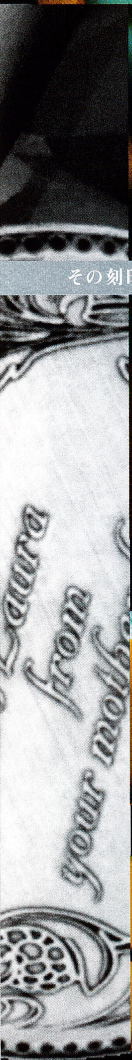








拾ったコンパクトを差し出す、凛とした男。



その刻印を読み取る。





「すてきなお母さんからの贈り物だ」



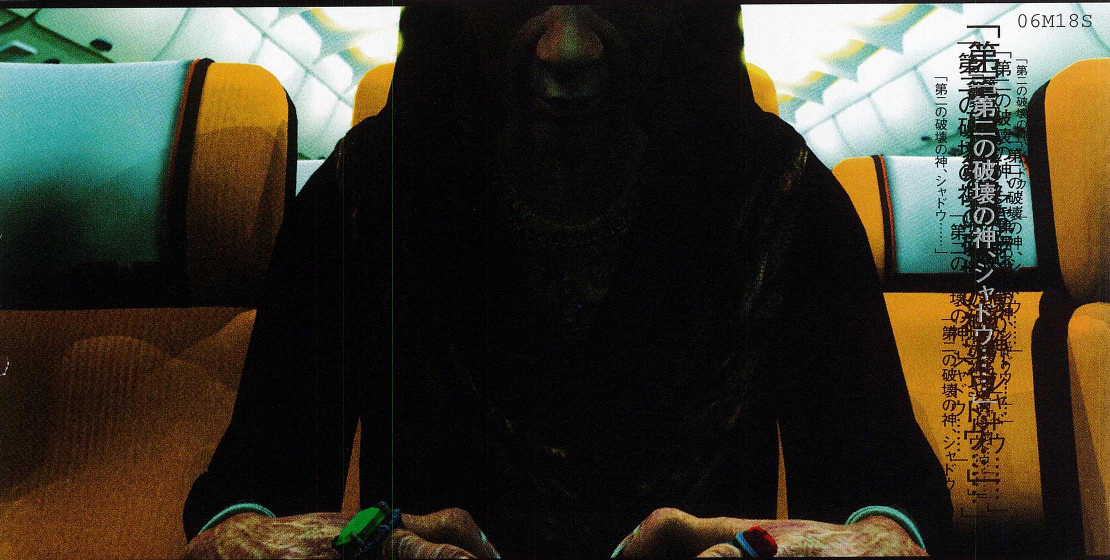
「大切にしなくちゃ、ローラさん」





06M05S

同じ機内に、
やがて運命を共にする人々がいた。
そして、仇なすものも。
無気味な風貌の男は、
狂信的な声で呟き続ける。



06M18S

「第二の破壊の神、シャドウ……」

「第二の破壊の神、シャドウ……」



06M19S

OPENING MOVIE



06M32S





客室乗務員が、

客の好物を載せたカートを押し、

キャビンを縦断した……

地獄に向かって。

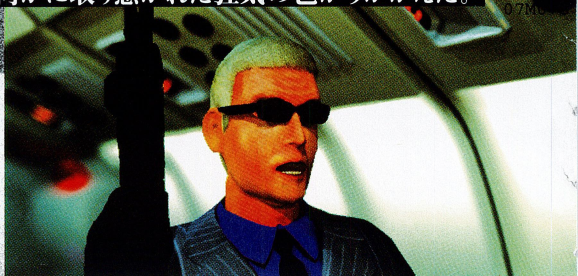
突然、響く破裂音。

乗務員が額に弾痕を穿たれ、もんどりうって倒れた。

「破壊の神シャドウが復活する！ 祈れ！」




銃を手に立ち上がった2人の男の顔には、何かに取り憑かれた狂気の色がうかがえた。



D2 OPENING MOVIE












呟き声と緊張感に支配された機内。デビットだけが冷静に行動を起こそうとしていた。



D2 OPENING MOVIE



乗客がテロリストに飛びかかり、撃ち殺された。



デビッドはチャンスをうかがう。その手には、安全装置が外された拳銃が握られていた。

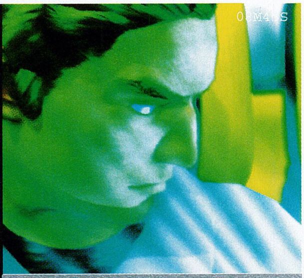




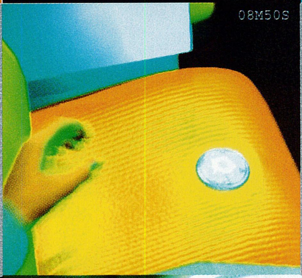
泣き叫ぶ少女に気をとられたテロリストに、デビッドが攻撃を開始する。



その時、



ローラのコンパクトが



緑色の光を

放ち始めた。



デビッドはローラを連れ通路に跳んだ。

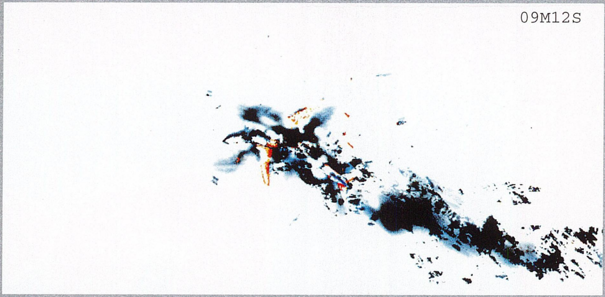


次の瞬間、爆発が襲う。



D2 OPENING MOVIE

デビッドは光の中に何を見たのか。



かすめた隕石を追うように、
推力を失った旅客機も
尾を曳き、
大地に落ちていった。



D2 OPENING MOVIE



旅客機は雪山で無惨な姿をさらしていた。

一体、何人の乗客が生き残ったのだろう。

ある者は山中を彷徨い、

ある者は山小屋に辿り着く。

だが、

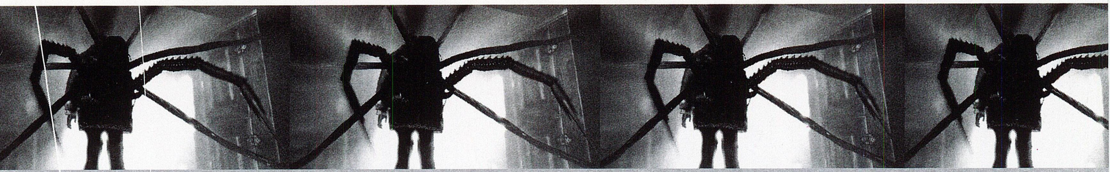
この事故は、

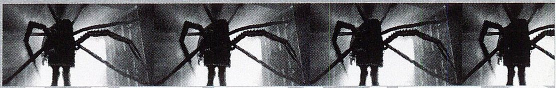
ローラの非情な運命の幕開きに

過ぎなかったのである。



「そして、悪夢が始まった……」





D2 ~Dの食卓2~ 公式ガイドブック

CONTENTS

D2 CHARACTERS

D2 CHARACTERS_LAURA



LAURA

ローラ

墜落事故から8日目に、ジェニーとともに意識を失っているところをに発見された美しき女性、ローラ・パートン。キンバリーの介抱で2日後に目覚めたが、事故以前の記憶を失っており、彼女がどんな目的で飛行機に乗っていたのか、すべて謎に包まれている。



LAURA

D2 CHARACTERS

D2 CHARACTERS_DAVID



DAVID

デビッド

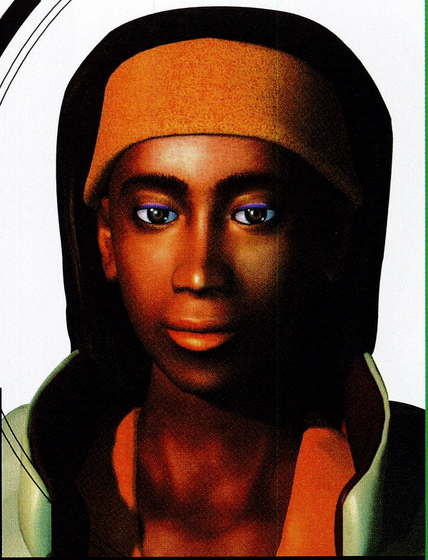
事故の直前、ローラが落としたコンパクトを拾った男性、デビッド・ブレナー。テロリストと銃撃戦を繰り広げた。コンパクトに映った飛行機事故の映像を目撃、爆発からローラを救った。果たして、彼の正体とは?



DAVID

D2 CHARACTERS

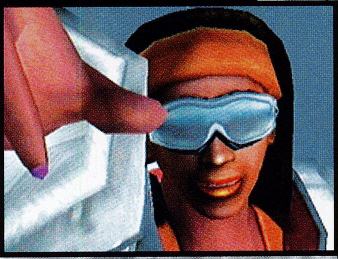
D2 CHARACTERS_KIMBERY



KIMBERY

キンバリー

事故機の乗客の1人、キンバリー・フォックス。職業は詩人で著作も出版されている。運良く命は助かったが、次々に現れるモンスターを避けるため、山中の小屋に逃げ込んでいた。幼少期のあるきっかけがもとで男性恐怖症に陥っている。



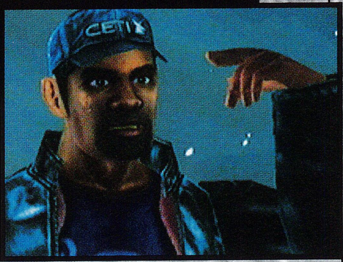
KIMBERY



PARKER

パーカー

UFO研究を行なうCETI（Contact for Extra-terrestrial Intelligence＝地球外知性体接触）機関のメンバー、パーカー・ジャクソン。6500万年前にカナダに落下し、恐竜滅亡の原因となったといわれる隕石を調査するため事故機に乗りあわせていた。



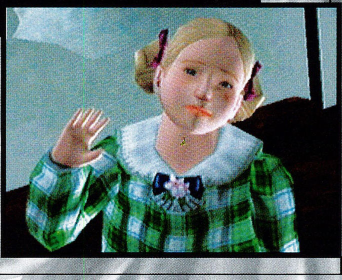
PARKER



JANNIE

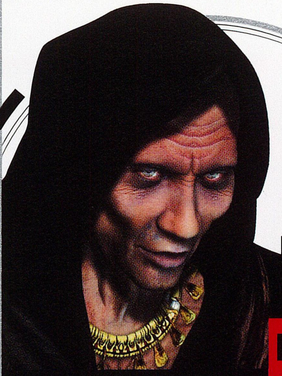
ジェニー

誕生日でもあるクリスマスをカナダに住む祖父と一緒に過ごすため、母といっしょに事故機に乗っていた少女、ジェニー・レインズ。その母は墜落後に死亡。雪山でローラとともに遭難していたところをキンバリーに救出され、以降、2人を母と慕う。



JANNIE

D2 CHARACTERS MAGICIAN





D2 CHARACTERS

NOREX | ノレックス

事故機に同乗していた無気味な男、ノレックス・ゲオルギータ。リンダと呼ばれる麻薬を使ってテロリストを操り、旅客機をハイジャックした魔術師。水晶玉への祈りの言葉、「第二の破壊の神、シャドウ」の意味とは……。



D2 CHARACTERS



D2 CHARACTERS TELOLIST B

LARRY | ラリー

ハイジャック犯の1人で、事故から生還したがモンスター化し、ローラが眠っていた小屋に乱入。パーカーとの交戦後、逃亡する。名前はラリー・デヴェルー。

D2 CHARACTERS TELOLIST A



D2 CHARACTERS



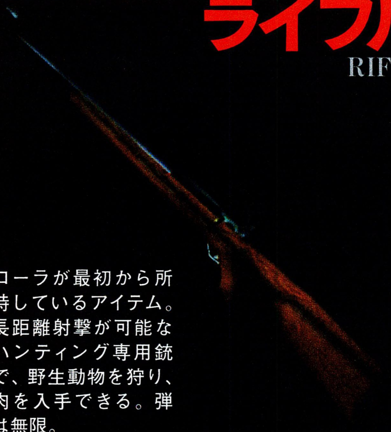
CLIFF | クリフ

もう1人のハイジャック犯。事故から生き残ったものの、墜落現場付近の小屋で、何者かに殺されてしまう。本名はクリフ・アンドリュー。

Item 基本アイテム

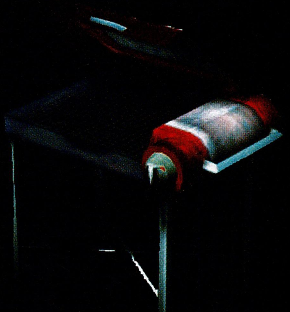
HP（体力）を回復させるためのアイテム。フィールド移動を安全に行なうために、必ず入手しておきたい。

ライフル
RIFLE



ローラが最初から所持しているアイテム。長距離射撃が可能なハンティング専用銃で、野生動物を狩り、肉を入手できる。弾は無限。

ファイヤーボックス
POATABLE COCKER



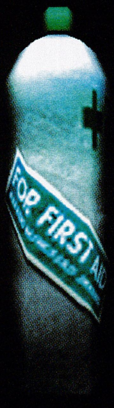
動物の肉を、自動的に調理してくれる簡易調理機具。必ず入手できる。野生動物を発見したあと、ハンティングに見事成功すると、この中に自動的に肉が保存される。

カメラ
CAMERA



ローラが、はじめから持っている。アイテムウィンドウからカメラを選択すると、フォト撮影モードに切り代わり、風景や野生動物などを撮影、記録できる。

ファーストエイドスプレー（緑）
FIRST-AID SPRAY(GREEN)



戦闘で消耗したローラのHPを回復する救急アイテム。緑スプレーは、建物内や雪原など、いろいろな場所で入手することができる。使うとHPが20ポイント回復する。

ファーストエイドスプレー（黄）
FIRST-AID SPRAY(YELLOW)



HPを中程度回復させる救急アイテム。黄スプレーは、緑スプレーよりも入手できる数は少ない。そのぶん回復量が多く、使用するとHPが50ポイント回復する。

Event Item
イベントアイテム

物語の進行のために必要な重要アイテム。特定の目的を果たすと二度と使用されないものが多い。

ファーストエイドスプレー(赤)
FIRST-AID SPRAY(RED)



強力な救急アイテム。使用するとHPが100ポイント回復する。回復量の多い赤スプレーは、数が極端に少ないため、ここぞという時にのみ使うようにすること。

肉
MEAT



ハンティングで捕った動物の肉。アイテムウィンドウからファイヤーボックスを選択すると、その場で食べられ、HPを30ポイント回復することができる。

棚の鍵
SHELF KEY



どこかの小屋にある木製の棚の鍵。棚の中には、グレネードなどの危険な武器が保管されているため、このアイテムによって鍵が掛けられている。

ラジオ
PORTABLE RADIO



YOKOI社製の寒冷地向けのラジオ・カセットテープ・レコーダー。テープの再生機能の調子は悪いようだ。ローラはこれで事故機からのSOS信号をキャッチするが……。

ステッキ
MAGIC STICK



端に「Bob」という名前が書かれている手品用のステッキ。ある操作をするとカナダ国旗に変わるという簡単なマジックができるのだが、その仕掛けは壊れている。

スノーモービルの鍵



雪上を高速で移動することができる、スノーモービルを動かす鍵。よく見てみるとそのチェーンには、もう一つ別の乗り物の鍵がついていることがわかる。

SNOW MOBILE KEY

トランシーバー

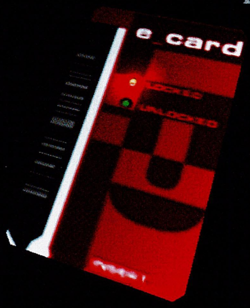
TRANSCEIVER



SUGAM社製の寒冷地向け携帯無線機で、約68時間の連続通話が可能。雪山に住む人たちの緊急無線として使用されているが、入手したものは電池が切れかかっている。

Eカード

E-CARD



カードスライド式のロックが掛けられている金庫の鍵。ジェニーの祖父ボブが持っている。金庫の扉の内側には、4けたの暗証番号が書かれたメモが貼り付けてある。

ハンドライト

LIGHT-IT社製の懐中電灯。単1電池2本で、連続4時間の点灯が可能。備え付けのソーラーパネルで単3ニッカド電池を自動的に充電する機能もある。



FLASH LIGHT

マップ

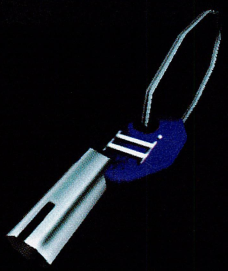
MAP



訪れることになる四つのワールドの地図。マップはワールドごとに1枚ずつあり、自動的に入手するものとほかのアイテムと同じように自分で探すものとがある。

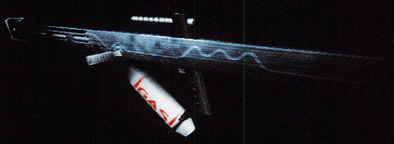
小さな鍵

SMALL KEY



あるイベントのあとキンバリーから預かる小さな鍵。黄色い回転灯が光っている建物に入るのに使う。奥へと続く扉の電子ロックを操作することができる。

火炎放射器
FLAME THROWER



噴射した燃料を引火させ火炎を放射する武器。観測所のガラスケースから入手する。寒冷地では凍結したバルブなどの氷を溶かすのに用いることもある。

音符の鍵
NOTE KEY



音楽家の家の2階にある、隠し部屋で入手できる音符の形をした特殊な鍵。握る部分には「マーサ&トム・ワーレン」という小さな文字が彫られている。

銀の鍵
SILVER KEY



銀製でとても豪華な装飾が施されている鍵。上下を回転させて、差し込み方を変えることで、まったく違う鍵穴の二つの戸棚を開けることができる。

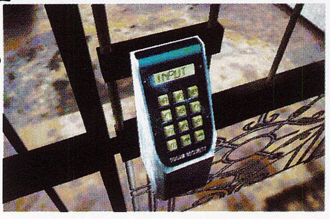
時限爆弾
TIME BOMB



設定された時間が経過すると自動的に爆発する起爆装置付きの爆弾。一度設定すると解除することはできない。アタッシュケースに入っている。

パスコードについて

建物内を移動中に、パスコード入力式の電子ロックに行く手を阻まれることがある。正しい番号を入力しないとロックを解除することはできない。それらのパスコードは、イベントアイテムと同じく、先に進むために必要なものである。だが、アイテムとして入手することはできないので、発見したらメモを取るか、もしくはカメラで撮影しておくこと。



パスコードは、電子ロックに辿り着く前に、ワールド内のどこかで見かけているはず。どこかに4けたまたは6けたの数字がなかったか思い出してみよう。

Wepon 武器

遭遇するモンスターたちに対向するためのアイテム。これらを使いこなすことが、生き延びるための条件となる。

サブマシンガン SUB MACHINE GUN



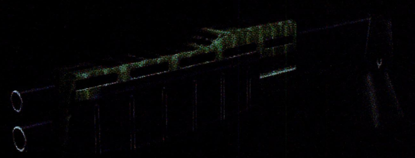
最初に手に入れる弾数無限の小型機関銃。ゲーム中盤までのメイン武器となる。装弾数が15発と多いので、複数の敵を相手にしても十分に対応できる。

GRENADE グレネード



複数の敵を同時に攻撃できる手榴弾。出現した敵を一発で全滅させることができる。武器の中で最大を誇るその威力は、ボスとの戦闘でも有効である。

SHOT GUN ショットガン



ポンプアクションの大型銃。ザコなら、1、2発で撃退するハイパワーを誇る。1発づつ再装填(リロード)するため、複数の敵との戦闘には向かない。弾数制限あり。

サブマシンガン(強) SUB MACHINE GUN(+)



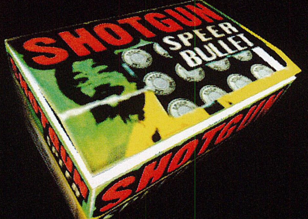
弾数無限の大型機関銃。威力、命中率ともに高い。装弾数10発をすぐに撃ち尽くしてしまい、頻繁にリロードするため、その隙に反撃される恐れもある。

HAND GUN ハンドガン



小型自動拳銃。威力は小さいが、レーザーポインターと自動照準を備え、方向ボタン(またはアナログ方向キー)の操作なしで敵を捕捉できる。弾数制限あり。

ショットガンの弾



ショットガンの弾丸を6発分梱包した紙箱。室内や雪原に落ちている。ショットガンは威力の大きい有効な武器なので、弾丸はできるだけ入手しておきたい。

SHOT GUN BULLET

ハンドガンの弾



ハンドガン専用の弾丸を梱包した紙箱。一箱24発入り。物語後半に訪れることになる、いくつかの建物で入手することができるが、その数は少ない。

HAND GUN BULLET

Vehicle 乗り物

雪山での移動を格段に快適にする数々の乗り物。その中には実際に自分で運転できるものもある。

スノーモービル

SNOW MOBILE



寒冷地の雪上をキャタピラ駆動で高速移動できるように開発された、バイク型のそり。はじめのうちは、ガソリン切れで乗ることができない。

トレーラー

TRUCK



採掘場前に停車している大型車両。ドアは開いているが、肝心の鍵が見当たらないため動かすことはできないようだが…。ダッシュボードにはアイテムが入っている。

4輪駆動車

4WD



雪道での走破性に優れている4輪駆動の車。あるイベントでの事故で故障し、乗り捨てられる。ゲーム中に実際に運転することはない。

Warning!!!

本書の構成と使用法について

『Dの食卓2』をやってみようというプレイヤーの皆さんの中には、「はじめから終わりまで、自分の力だけでクリアしてみたい」という人もいれば、「ちょっとしたヒントがほしい」という人もいるだろう。また、「手取り足取り細かく指示されないと解けない」というとにかくエンディングを見たい人もいるかもしれない。本書は、『Dの食卓2』の謎をどこまで知りたいかというレベルによって章を分けている。ページが進むにつれて次第に『D2』の謎が解き明かされていくので、自分のプレイスタイルに合わせて、読みたいところまでページをめくるようにしよう。ゲームの楽しみを台無しにしないために、必ずここに書かれていることを守ってほしい。

CHAPTER1 システム篇

ここでは、『Dの食卓2』のゲームシステムを解説している。基本的な操作方法が知りたいなら、ここを読むといいだろう。ただし、ゲーム中に体験できることやこれから観るいくつかのムービーを紹介しているので、雪山で起こる事件を初体験として本格的に楽しみたいなら、この章を読まずにプレイしてみよう。



CHAPTER2 ディスク別ヒント篇

ここには、ゲーム中に訪れることができる建物や場所ごとに、謎解きの手がかりとなるヒントとちょっとした補足を掲載してある。物語を進められなくなったときに、該当する項目を読めば、クリアへの手助けになるだろう。そのものズバリの答えは出ていないので、謎は自分の力で解くことができる。



CHAPTER3 モンスターデータ篇

ここには、ザコおよびボスモンスターのデータを掲載してある。どうしても敵に勝てなくてくやしい思いをしている人も、ここを読めば、手強い相手に悩まされることはなくなるだろう。ただし、急所や攻撃法なども紹介しているので、恐怖を体験したいのなら、二度目のプレイ以降に読むことをおすすめする。



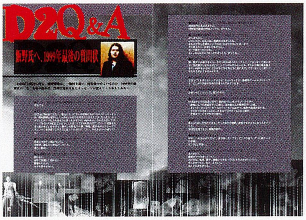
CHAPTER4 マップ&チャート攻略篇

ここを読むと、ゲームクリアの感動は半減してしまう。物語をエンディングまで進めるためのチャートと攻略がしっかりと掲載されているからである。どうあがいても謎を解き明かせないという人のためのページなので、あくまでも自分の力でエンディングを迎えたいなら、この章を読むのは絶対にやめよう。



CHAPTER5 D2 WORKS+篇

ここには、飯野賢治氏から聞いたいくつかの謎の答えや、『Dの食卓2』の制作陣、ワープスタッフの声を収録したアンケートなどが掲載されている。エンディングの余韻を増幅させるいくつかの仕掛けも施してあるので、ワープの熱烈なファンであっても、クリアするまでは絶対に読まないようにすること。



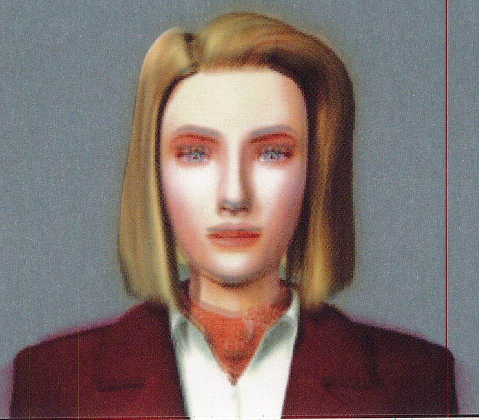
最後に……。

もう一度念を押しておく。この本の使いかたを決めるのはあなた自身である。どこまで知りたいのか、どんなプレイがしたいのか、その状況に合わせて、本書を上手に使ってほしい。そうすれば、ゲームクリアの満足感や達成感を十分に味わうことができるはずだ。

、死神December:12月 decontamination:浄化 deed:事実 deep:深い、奥底(心、意識の) defiance:頑強な反抗
戦deflagration:瞬間的に燃やす、爆燃 deformity:奇形(肉体の)、異常、奇形物 deity:神 deja vu:(仏)既視感
elusion:妄想 demigod:半神半人(神と人との子) demiurge:造物主としての神(プラトン哲学で) demogorgon:(神
)地獄の魔王demolition:破壊、打破 demon:悪魔、邪神 deoxyribonucleic acid:デオキシリボ核酸(DNA)
eparture:出発 dependence:麻薬依存症 depth:深さ、奥行き、(感情などの)強さ desolation:孤独 destination:目的地
終局の)目的destiny:運命、天命 destroy:破壊する、殺す destruction:破壊、破滅の原因detection:発見、看破、探知
etermination:決心、決意 devil:悪魔、魔人diablerie:魔法、呪術digital:デジタル dimension:次元 Dionysiac:狂喜
舞dippy:頭の変なdirector:指導者 dirty:汚れた、濁った disaster:災害 discoloration:汚染 discophile:音盤
家 discord:不調和、不協和音 discredit:不信、疑惑 disillusion:迷夢からさます、魔法を解く、覚醒 disinfest:害虫
除 disintegration:崩壊、分解 dismal:陰気な、気味の悪い disorder:騒動、無秩序、乱雑 dispensary:薬局、診療
disruption:途絶、活動停止 distance:距離、経過、隔たり distorted:ゆがめられた形、見解 distress:苦悩、心痛、貧困
disuse:廃棄 dive:探求、没頭、(地下の)簡易食堂 divers:いろいろな divine:神の、神聖な、非凡な diviner:予言者
izzy:めまいがする、途方もない doctor:医者、博士、学者 doll:人形、かわいい子供 doom:(悪い)運命、宿命
oomsday:最後の審判の日、世界の終わりの日 double:2倍の、生き写し、策略 doubt:疑い、疑惑、不安、懸念 down:の
の時代へ、世代から世代へ dramatic:劇的な dream:夢、幻想 drop:しずく、射落とす(獲物を)、飲む(麻薬などを)、子
生む(動物が) drug:薬品、麻薬 dummy:身代わり dystopia:暗黒郷 danger:危険、脅威 dark:暗黒の、闇の、秘密
れた date:時代、年代 day:生涯 daylight:夜明け death:死、終末、消滅、死神December:12月
econtamination:浄化 deed:事実 deep:深い、奥底(心、意識の) defiance:頑強な反抗、挑戦deflagration:瞬間的に
やす、爆燃 deformity:奇形(肉体の)、異常、奇形物 deity:神 deja vu:(仏)既視感 delusion:妄想 demigod:半神半人
神と人との子) demiurge:造物主としての神(プラトン哲学で) demogorgon:(神話)地獄の魔王demolition:破壊、打
demon:悪魔、邪神 deoxyribonucleic acid:デオキシリボ核酸(DNA) departure:出発 dependence:麻薬依
症 depth:深さ、奥行き、(感情などの)強さ desolation:孤独 destination:目的地、(終局の)目的destiny:運命、天命
estroy:破壊する、殺す destruction:破壊、破滅の原因detection:発見、看破、探知 determination:決心、決意 devil:
、魔人diablerie:魔法、呪術digital:デジタル dimension:次元 Dionysiac:狂喜乱舞dippy:頭の変なdirector:指導者
dirty:汚れた、濁った disaster:災害 discoloration:汚染 discophile:音盤収集家 discord:不調和、不協和音
scredit:不信、疑惑 disillusion:迷夢からさます、魔法を解く、覚醒 disinfest:害虫駆除 disintegration:崩壊、分解
smal:陰気な、気味の悪い disorder:騒動、無秩序、乱雑 dispensary:薬局、診療所 disruption:途絶、活動停止
stance:距離、経過、隔たり distorted:ゆがめられた形、見解 distress:苦悩、心痛、貧困 disuse:廃棄 dive:探求、没
、(地下の)簡易食堂 divers:いろいろな divine:神の、神聖な、非凡な diviner:予言者 dizzy:めまいがする、途方もな
doctor:医者、博士、学者 doll:人形、かわいい子供 doom:(悪い)運命、宿命 doomsday:最後の審判の日、世界の
りの日 double:2倍の、生き写し、策略 doubt:疑い、疑惑、不安、懸念 down:のちの時代へ、世代から世代へ
ramatic:劇的な dream:夢、幻想 drop:しずく、射落とす(獲物を)、飲む(麻薬などを)、子を生む(動物が) drug:薬品
薬 dummy:身代わり dystopia:暗黒郷 danger:危険、脅威 dark:暗黒の、闇の、秘密、隠れた date:時代、年代
ay:生涯 daylight:夜明け death:死、終末、消滅、死神December:12月 decontamination:浄化 deed:事実
eep:深い、奥底(心、意識の) defiance:頑強な反抗、挑戦deflagration:瞬間的に燃やす、爆燃 deformity:奇形(肉体の)
常、奇形物 deity:神 deja vu:(仏)既視感 delusion:妄想 demigod:半神半人(神と人との子) demiurge:造物主とし
の神(プラトン哲学で) demogorgon:(神話)地獄の魔王demolition:破壊、打破 demon:悪魔、邪神
eoxyribonucleic acid:デオキシリボ核酸(DNA) departure:出発 dependence:麻薬依存症 depth:深さ、奥行き、
情などの)強さ desolation:孤独 destination:目的地、(終局の)目的destiny:運命、天命 destroy:破壊する、殺す
estruction:破壊、破滅の原因detection:発見、看破、探知 determination:決心、決意 devil:悪魔、魔人diablerie:魔法
術digital:デジタル dimension:次元 Dionysiac:狂喜乱舞dippy:頭の変なdirector:指導者 dirty:汚れた、濁った
isaster:災害 discoloration:汚染 discophile:音盤収集家 discord:不調和、不協和音 discredit:不信、疑惑
isillusion:迷夢からさます、魔法を解く、覚醒 disinfest:害虫駆除 disintegration:崩壊、分解 dismal:陰気な、気味の
い disorder:騒動、無秩序、乱雑 dispensary:薬局、診療所 disruption:途絶、活動停止 distance:距離、経過、隔たり
distorted:ゆがめられた形、見解 distress:苦悩、心痛、貧困 disuse:廃棄 dive:探求、没頭、(地下の)簡易食堂
ivers:いろいろな divine:神の、神聖な、非凡な diviner:予言者 dizzy:めまいがする、途方もない doctor:医者、博士
者 doll:人形、かわいい子供 doom:(悪い)運命、宿命 doomsday:最後の審判の日、世界の終わりの日 double:2倍の
き写し、策略 doubt:疑い、疑惑、不安、懸念 down:のちの時代へ、世代から世代へ dramatic:劇的な dream:夢、
drop:しずく、射落とす(獲物を)、飲む(麻薬などを)、子を生む(動物が) drug:薬品、麻薬 dummy:身代わり
ystopia:暗黒郷 danger:危険、脅威 dark:暗黒の、闇の、秘密、隠れた date:時代、年代 day:生涯 daylight:夜明け
death:死、終末、消滅、死神December:12月 decontamination:浄化 deed:事実 deep:深い、奥底(心、意識の)
efiance:頑強な反抗、挑戦deflagration:瞬間的に燃やす、爆燃 deformity:奇形(肉体の)、異常、奇形物 deity:神 deja
u:(仏)既視感 delusion:妄想 demigod:半神半人(神と人との子) demiurge:造物主としての神(プラトン哲学で
emogorgon:(神話)地獄の魔王demolition:破壊、打破 demon:悪魔、邪神 deoxyribonucleic acid:デオキシリボ核
(DNA) departure:出発 dependence:麻薬依存症 depth:深さ、奥行き、(感情などの)強さ desolation:孤独
estination:目的地、(終局の)目的destiny:運命、天命 destroy:破壊する、殺す destruction:破壊、破滅の原因detection
見、看破、探知 determination:決心、決意 devil:悪魔、魔人diablerie:魔法、呪術digital:デジタル dimension:次元
ionysiac:狂喜乱舞dippy:頭の変なdirector:指導者 dirty:汚れた、濁った disaster:災害 discoloration:汚染
iscophile:音盤収集家 discord:不調和、不協和音 discredit:不信、疑惑 disillusion:迷夢からさます、魔法を解く、
disinfest:害虫駆除 disintegration:崩壊、分解 dismal:陰気な、気味の悪い disorder:騒動、無秩序、乱雑
ispensary:薬局、診療所 disruption:途絶、活動停止 distance:距離、経過、隔たり distorted:ゆがめられた形、見解
istress:苦悩、心痛、貧困 disuse:廃棄 dive:探求、没頭、(地下の)簡易食堂 divers:いろいろな divine:神の、神聖
凡な diviner:予言者 dizzy:めまいがする、途方もない doctor:医者、博士、学者 doll:人形、かわいい子供 doom:(
い)運命、宿命 doomsday:最後の審判の日、世界の終わりの日 double:2倍の、生き写し、策略 doubt:疑い、疑惑、不安
念 down:のちの時代へ、世代から世代へ dramatic:劇的な dream:夢、幻想 drop:しずく、射落とす(獲物を)、飲む

この章では、『D2』のゲームシステムを解説している。プレイの途中で操作方法が知りたくなったらここを読もう。なお、ローラになりきって雪山でのサバイバル体験をしたい人は、この章を読まないでプレイするといいだろう。

CHAPTER 1
システム篇



「D2」基本構成

『D2』は、大きく分けて４つのパートで構成されている。本書ではそれぞれ「デモムービー」、「建物内の探索」、「フィールド移動」、「バトル」と呼ぶことにする。プレイヤーは、ストーリーの流れに従って、各パートを進行させせることになる。まずは、簡単な基本操作を覚えてから各パートの操作のルールを把握していこう。


デモムービー〈P35〉


建物内の探索〈P35〉


フィールド移動〈P36〉



バトル〈P38〉

ゲームを通しての基本操作

Aボタン(アクションボタン)

話す、アイテムを取る、攻撃といった、さまざまな行動を起こすときすべてに使用する。

方向ボタン／アナログ方向キー

ローラの向きや武器の照準など、すべてのパートにおいて方向を決定したいときに使用する。

Bボタン（キャンセルボタン）

ある操作や行動の取り消しや、ステイタス画面で一つ前の画面に戻りたいときに使用する。

スタートボタン

ステイタス画面を表示する。デモムービー時は、ムービーを一時停止させることができる。

ステイタス画面の見方



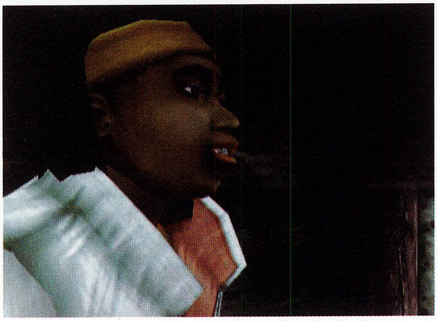
1. MAP（ワールドマップと現在地）
2. INVENTRY（入手したアイテムの一覧）
3. WEAPONS（入手した武器の一覧）
4. WORDS（用語の解説）
5. PHOTO & HUNTING（ハンティング結果と写真）
6. SAVE & LOAD（ゲームのセーブとロード）

ステイタス画面は、ゲーム途中でスタートボタンを押すことで表示され、その時点でのローラの状態とレベルがわかる。また、所持している武器やアイテムとその説明文なども確認することができる。ゲームのセーブとロードもこの画面で行なう。

デモムービー



プレイヤーにストーリーを伝えるパート。重要なことが起こると画面の上下に黒いオビが表示され、自動的にムービーが流れる。途中で一時停止させたい場合は、スタートボタンを押す。また、Bボタンを素早く２回押すと、キャンセルすることもできるが、ストーリーがわからなくなる可能性があるため、あまりおすすめしない。

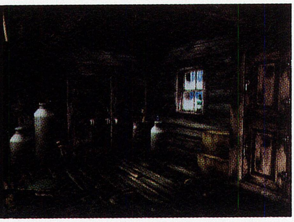


ゲームをスタートする前にオープニングムービーを観て、事件の発端を確認するといい。

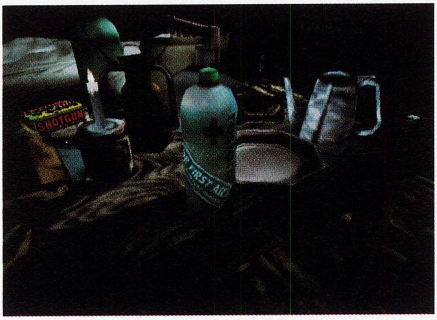


デモムービーには、次にどういった行動を起こせばいいかがわかる、ヒントが隠されている。

建物の検索



謎を解いて、ストーリーを進行させていく役割を持つパート。建物内は移動できるポイントがいくつか設定されており、移動して画面が固定されたところでＡボタンを押すと、さまざまなアクションを起こせる。ポイント以外の場所に置かれているアイテムもＹボタン＋方向ボタン（またはアナログ方向キー）で発見すれば入手可能である。



移動ポイントは、さまざまな条件により変化する。行けるようになったポイントはないか確認しよう。



会話は相手の台詞が変わらなくなるまで行なうこと。何度目かに重要なアイテムがもらえることもある。

フィールド移動

建物の外にある広大なエリアを移動するパート。屋内と違って自由に歩き回ることが可能で、野生動物のハンティングやカメラを使っての写真撮影も行なえる。現在地はステイタス画面のマップで、向いている方角はビジュアルメモリの液晶画面に表示されるコンパスで、それぞれ確認することができる。移動中のフィールドには、アイテムが落ちていることもあるので探してみるといい。





スノーモービルを手に入れれば、建物間を素早く移動できる。ただし、敵との戦闘を避けけられるわけではない。



落ちているアイテムの近くによると、自動的にズームアップされる。そのままAボタンを押すとで入手できる。

サブウインドウの見方

サブウィンドウの表示で、その時点でのローラのHP、所持している武器とアイテムの３項目を確認することができる。手持ちの武器やアイテムは、LまたはRトリガーでウィンドウを開き、方向ボタン（またはアナログ方向キー）で選択、Aボタンで決定すると使うことができる。

■アイテムウインドウ



Lトリガーで開く。方向ボタン（またはアナログ方向キー）の左右で、所持アイテムとその個数が表示される。

■ウェポンウインドウ



Rトリガーで開く。方向ボタン（またはアナログ方向キー）の左右で、所持している武器が表示される。

■体力ゲージ



左右のトリガーで表示。炎は血の色を表わし、HP減少で次第にモンスター血の色である緑へと変化していく。

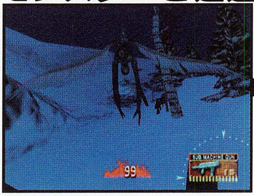
バトル

モンスターと遭遇すると戦闘に突入する。方向ボタン（またはアナログ方向キー）で武器の照準を合わせ、Aボタンで攻撃を行なう。また、Yボタンを押せば弾丸を装填（リロード）することができる。無事に敵を撃退すると経験値を獲得でき、これが一定量溜まるとローラのレベルがアップする。なお、HPが0になるとゲームオーバーとなる。

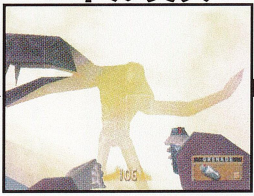


バトルの流れ

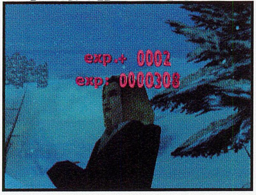
モンスターと遭遇



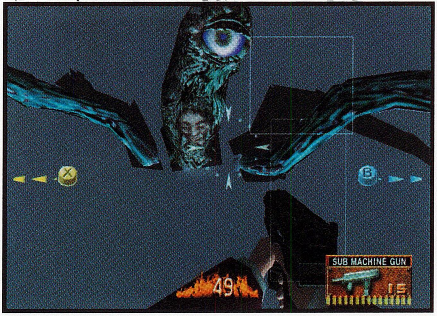
バトル突入



経験値を得る

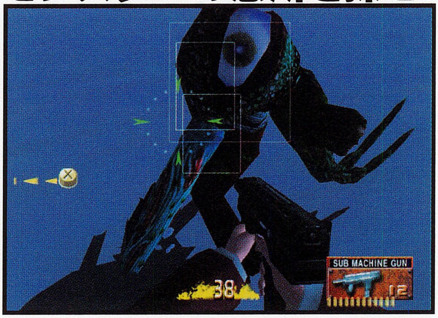


心得1
近くにいる敵から倒せ！



接近してきたモンスターを優先して攻撃しよう。敵からダメージを受ける前に迎え撃つのだ。

心得2
モンスターの急所を探せ！



急所を見つけて、そこを攻撃できれば、より素早くかつ効率的にモンスターを倒すことができる。

ローラの体力を回復する方法

■ファーストエイド・スプレー（緑）：20ポイント回復
■ファーストエイド・スプレー（黄）：50ポイント回復
■ファーストエイド・スプレー（赤）：100ポイント回復
■ハンティングで入手した肉を食べる：30ポイント回復
■建物内のベッドを使って休息を取る：全回復

レベルアップとその効果について

MAXHP(最大体力値)とSKILL(戦闘の熟練度)の段階を表す数値をレベルという。レベルはローラが一定の経験値を獲得すると上がり、その際、体力もMAXHPまで回復する。ローラのレベルをアップは、ゲームをスムーズに進行させるために、必要不可欠な要素である。



レベルアップで上昇する最大HPの量

ローラの各レベルでの最大HP量は、4段階のみ固定で決まっている。そのほかのレベルの場合は、さまざまな条件によって、次の固定数値までランダムで上昇していく。

レベル	最大HP量
1	20
10	150
20	250
30	350

■SKILLについて

SKILLとは、ローラの隠しパラメータである素早さと回避率に、戦闘の熟練度を総合した数値。レベル上昇にともない、その数値も上がっていく。その効果は右の通り。

スキル上昇の効果

- ●敵からの攻撃を回避する確率が上がる。
- ●武器の命中率が上がる。
- ●武器自体の攻撃力が上がる。

■武器の威力とレベル

レベルアップは、ローラ自身の能力だけでなく、武器の攻撃力も3段階に上昇させる。SKILLが上がる＝武器を十分に使いこなしているという図式だ。レベル上昇による、各武器の攻撃力の数値の変化は右図の通り。

武器名	LV1	LV15	LV30
サブマシンガン	7	14	21
サブマシンガン(強)	15	30	45
ショットガン	150	300	600
ハンドガン	25	50	75
グレネード	150	300	600

ハンティング

生息する野生動物を発見したら、ライフルを構え、LRトリガーでズームを変更し、照準を合わせて射撃してみよう。ハンティングで入手した肉はHPを回復させるアイテムとなる。狩猟の成果はステイタス画面で確認でき、その結果によってハンターとしてのさまざまな称号が与えられる。最高の称号は「GOD OF HUNTER」。



ハンティングできる野生動物

カリブー
CARIBOU



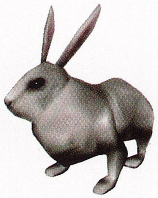
ツンドラ地域に生息する野生のトナカイ。美しい角と雄姿に魅せられるハンターも多い。出現ポイントは木の近く。

ムース
MOOSE



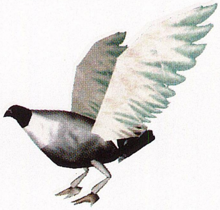
シカの仲間の中で最も大きいヘラジカ。オスの角は、手のひらのように広がっている。木の周りによく出現する。

ヘアー
HARE



高原に生息している白い野ウサギ。フィールドのいたるところで頻繁に見かける。ハンティングの最初の獲物。

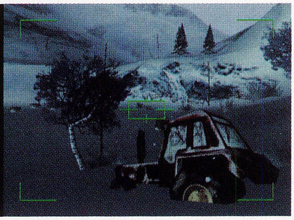
スノーグラウス
SNOW GROUSE

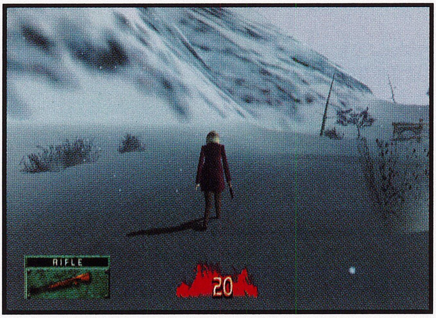


氷河期から自然環境の厳しい高山に住む雷鳥。近づくと敏感に反応し、飛び立ってしまう。草むら近くに出現する。

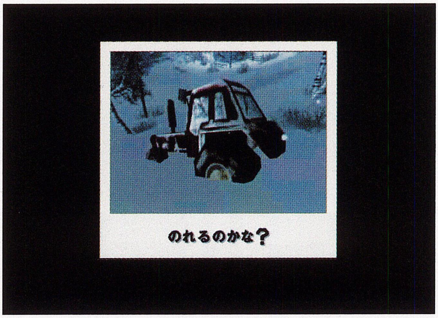
フォト撮影

ローラが最初から持っているカメラで、動物や風景を撮影することができる。基本的な操作はライフルと同じ。方向ボタン（またはアナログ方向キー）とトリガーのズーム機能で構図を決め、Aボタンでシャッターを切る。一見ゲーム本編には関係なさそうだが、パスコードをメモしたいときに、カメラで撮影しておくといった使い方ができる。





フィールド移動中に美しい風景に出会ったら、アイテムウィンドウからカメラを選択し、撮影してみよう。



撮影した写真はステイタス画面で確認できる。気に入った写真には、わかりやすくコメントをつけておこう。

この章では、「D2」を自分の力でじっくりとプレイしたい人のために、ヒントのみを紹介する。ゲーム中に訪れることができる建物や場所ごとに、謎解きの手がかりとなる＜探索のヒント＞と補足の＜Tip＞を掲載してあるので、物語を進められなくなったときに該当する項目を読めば、謎を解く手助けになるだろう。

CHAPTER 2
ディスク別ヒント篇



Disc 1 ヒント

物語は南に位置する小さな山小屋から始まる。マウント・ポートン、シャノン・マウンテン、ルフス・ルックアウトという３つの山とカールトン川に囲まれた、このディスク１で移動できる場所は、「最初の山小屋」、「石造りの山小屋」、「墜落事故現場」、「地下採掘場」の４ヵ所。

ディスク１の目的：**行方不明の少女とディスク２への脱出方法を探すこと。**

最初の山小屋

初めにローラが目覚める小さな山小屋。キンバリーと名乗る女性がいる。

＜探索のヒント＞
・部屋の中を注意深く調べてみよう。
・武器を手に入れないと山小屋の外には出られない。部屋のどこかに武器があるはずだ。
・外に出たらまず、ハンティングの練習も兼ねて、この山小屋の周りを歩いてみよう。
・どこかでラジオを手に入れたあと、ここへ戻ってくるとキンバリーの過去の話を聞くことができる。
・スノーモービルの鍵には、もう１つ別の乗り物の鍵がついている。
・ガソリンがありそうな場所は？



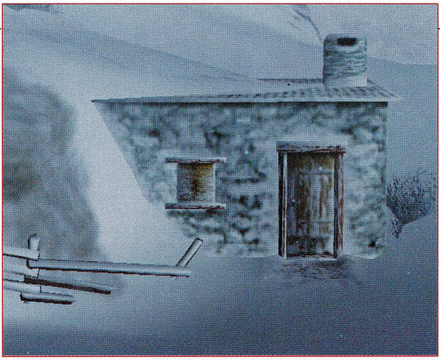
Tip

レベルアップを果たし、モンスターとの戦闘にも慣れてきたら、北の坂の上にある石造りの山小屋を目指して進んでみよう。途中に落ちているアイテムも忘れずに拾っておくこと。

石造りの山小屋

最初の山小屋から北の方角にある。住人はどこかに出かけているようだ。

＜探索のヒント＞
・ベッドで体力を全回復することができる。
・木製の棚を開けるには、特別な鍵が必要。キンバリーに相談してみよう。
・ずっしりとした鉄製の金庫は、カードキーを入手すれば開けることができる。カードキーは、この部屋の住人が持っている。
・机の上の写真立てには、どこかで見たことのある少女の写真が飾られている。
・金庫のドアの内側に貼られているメモは、どこかのドアロックを外すキーナンバー。
・トランシーバーから流れた声の主を探そう。
・男を殺したのは一体誰か？



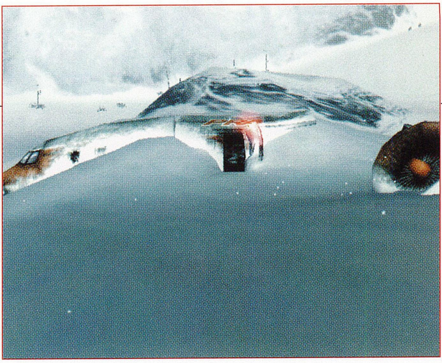
Tip

手持ちの回復アイテムが少ない序盤は、この小屋の周りで戦闘を重ねよう。体力が落ちてきたらベッドで休憩すれば、無理なくレベルアップすることができる。

墜落事故現場

隕石との衝突で墜落した、旅客機の残骸がある場所。一見、生存者は見当たらないように思えるが……。

＜探索のヒント＞
・スチュワーデスのSOS（救難メッセージ）を聞いていないと、ここに来ても何も起きない。
・ランプが点滅している場所が飛行機内部への入口だ。
・イベント後は、この場所を訪れる必要はなくなる。



Tip

ここでは、強敵とのイベントバトルがある。できればこの近辺に出現する複数のザコモンスターと互角に渡り合えるくらいまで、ローラのレベルをアップさせておきたい。ピンチに備えて、ハンティングで肉を十分に補充しておくといい。

地下採掘場

閉鎖されていないはずだが、この採掘場に活気は感じられない。高い壁と鋼鉄の柵で閉ざされているため、簡単に中に入ることはできないだろう。

＜探索のヒント＞
・止まっているトレーラーは、ある鍵を入手すれば動かすことができる。
・ダッシュボードには、アイテムが入っている。
・採掘場の入口にあるドアロックは、4けたの数字を正しく入力すると開く。
・150Mと書かれた坑道の奥にある扉が迷宮の出口。
・工具箱が3つある部屋のどこかに探していた物がある。



Tip

鋼鉄の扉は人の力で開けることは難しい。中に入るためには、強烈なパワーで破壊する！　これがヒント。そのあと再び採掘場に来るまでに、訪れた場所をすみずみまでしっかりと調査をしているなら、ディスク1をクリアするすべての条件は整っているはずだ。

ディスク1で入手できるアイテム

イベントアイテム
- □ファイヤーボックス
- □棚の鍵
- □ステッキ
- □ラジオ
- □スノーモービルの鍵
- □Eカード
- □ハンドライト
- □トランシーバー

武器
- □サブマシンガン
- □ショットガン
- □ショットガンの弾　8個
- □グレネード　8個

回復アイテム
- □肉　6個
- □ファーストエイド・スプレー（緑）　16個
- □ファーストエイド・スプレー（黄）　4個
- □ファーストエイド・スプレー（赤）　2個

Disc 2 ヒント

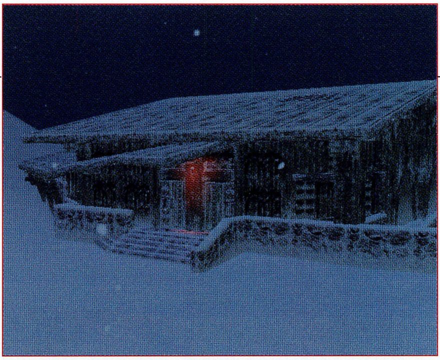
スノーモービルで3人が辿り着いたディスク2は、カスケード・マウンテンを含む山々と広大な森に囲まれた地区。中央には、美しい湖マリーン・レイクが広がっている。ディスク2では、「森の山小屋」、「ブレナー薬品」、「観測所」の3ヵ所をスノーモービルで移動することになる。

ディスク2の目的：**3つの建物の謎を解き、ディスク3への脱出方法を探すこと。**

森の山小屋

ディスク2で最初に立ち寄る山小屋。明りは消されており、人の気配はない。

<探索のヒント>
- この建物のどこかに地図がある。まずはそれを探そう。
- 最初の部屋から階段を上がったところには何があるだろう？
- 人がいるかもしれない。奥の扉の向こうへと進んでみよう。
- 包帯を頭に巻いた白衣の男は一体何者だろう？
- この先どうすればいいのか、キンバリーとじっくり相談しておく必要がある。

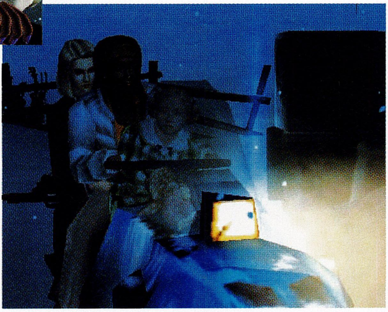


Tip
次の目的地に向かう前に、この近辺の地図とどこかの鍵を入手しておくこと。

フィールド移動時の注意点！

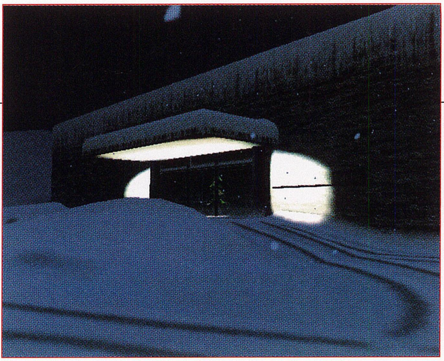


ディスク2は、ディスク1と比べて移動できる場所が少ない。また、スノーモービルに乗って移動できるため、移動範囲もせまく感じるだろう。実はスノーモービルに乗っていても、徒歩での移動時と同じようにモンスターとの戦闘は起こる。ディスク2は、ハンティングできる機会が少ないため、注意しないと回復アイテムが底をつく可能性がある。山小屋には体力を回復できるベッドがあるので、レベルが低いと感じたら、次の目的地に向かう前に、山小屋の近くで何度か戦闘して、レベルを上げておいたほうがいいだろう。



ブレナー薬品

薬品会社の建物。奥には地下室への入口があるが、まだ入ることはできない。



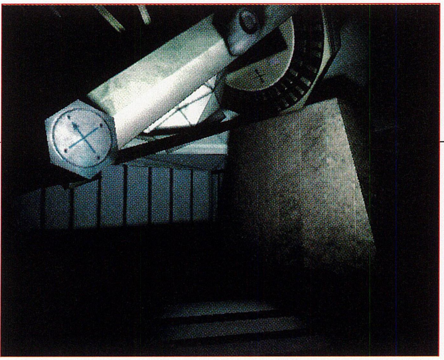
＜探索のヒント＞
- 黄色い回転灯が目印。
- 鍵とレバーの仕掛けでロックされている入口の扉は、2本のレバーを正しい形に上下させて、丸いボタンを押せば開く。
- 地下室の入口は、凍結していて開きそうにもない。どうすればいいのだろうか？
- 「07」と書かれたメモが貼り付けられている。
- 奥の扉の向こうにある装置を操作すると、7けたの数が表示される。ボタンを押すごとにその値は変化するようだ。
- 奥の装置は何のためにあるのだろう？
- 地下室で栽培されているのは、何という植物だろうか？
- ホワイトボードに見覚えのある2人の男性の写真が貼り付けられている。

Tip

気になる事柄はメモしておこう。あとで手がかりとして必要になることがあるかもしれない。

観測所

巨大な天体望遠鏡が設置されている観測施設。ある人物が管理しているのだが……。



＜探索のヒント＞
- 入口は数字を入力するロックシステムで閉ざされている。
- 入力する数字は6けた。
- 奥に傷を負った初老の男性がいる。
- この人物を本当に放っておいていいのだろうか？
- 2人の息子とは誰と誰のことだろう？
- ガラスケースはこのフロア内にある。
- 火炎放射器は、ほかの場所でも使えないだろうか？

Tip

観測所にいる人物と関係の深い人物は誰か？　キンバリーが飲んでいる薬の名前は？　複雑に絡みあう因果関係を自分なりに推理してみよう。ここでのイベントに辿り着ければ、ディスク2のクリアは目の前だ。

ディスク2で入手できるアイテム

イベントアイテム	武器	回復アイテム
□マップB	□グレネード　9個	□ファーストエイド・スプレー（緑）　8個
□小さな鍵	□ショットガンの弾　9個	□ファーストエイド・スプレー（黄）　3個
□火炎放射器		

Disc 3 ヒント

Disc 3 ヒント

再びパーカーと合流したローラたちは、音楽家の家で、つかの間の休息をとる。ディスク3は、タカカウ・ピークスと呼ばれる巨大な峰を削って作られた地区。起伏が激しく、道が入り組んでいるのが特徴だ。移動できる場所は、「音楽家の家」、「宗教家の家」、「マーサの家」、「北の石橋」の4ヵ所。

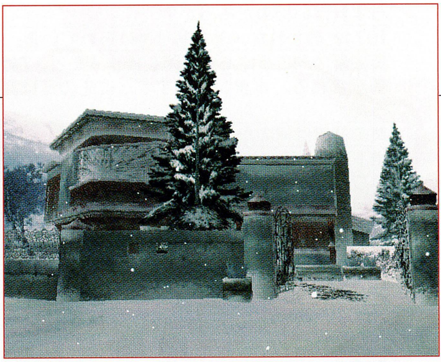
ディスク3の目的：**ディスク4へ続いている北の石橋を渡る方法を探すこと。**

音楽家の家

ある音楽家が住んでいる家。2階に行くと扉越しにピアノの音が聞こえてくる。

＜探索のヒント＞

- ・キンバリーとパーカーにそれぞれに話しかけてみよう。
- ・2階に誰かいないだろうか？
- ・キンバリーとパーカーはどこに？　建物の中を探してみよう。
- ・音楽家が弾いていた曲はどんなフレーズだっただろうか？　思い出して弾いてみよう。
- ・音符の形をした鍵はどこで使うのだろうか？
- ・ジェニーはどこにいるのだろう？
- ・パーカーがキンバリーのことを心配している。
- ・キンバリーと合流してジェニーを探そう。



Tip

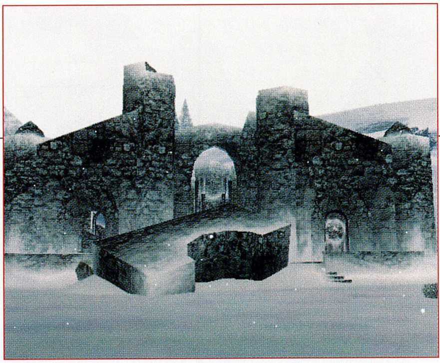
2階の部屋はあとで入れるようになるので、それまではほかの場所の探索に向かうといい。また、キンバリーやパーカーに積極的に話しかけることで、イベントが発生することがある。

宗教家の家

ロウソクの光が輝いている宗教家の家。傍らにあるとまり木には、オウムがとまっている。

＜探索のヒント＞

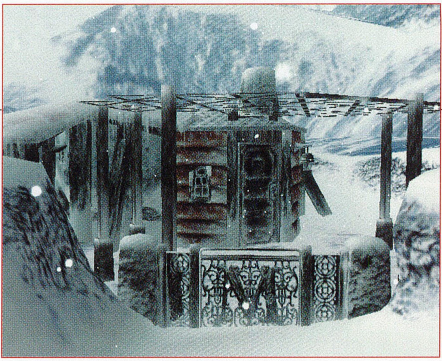
- ・宗教家の話に耳を傾けると「予言」を聞くことができる。
- ・奥に見える女性の像に近づくことはできないだろうか？
- ・アタッシュケースに入っているアイテムは何に使うのだろう？



Tip

ほかの場所でイベントが起きたり、新しいアイテムを手に入れたときに、またここを訪ねてみよう。

マーサの家



おいしそうなスープの匂いが漂ってくる家。はじめのうちは中に入ることはできない。

＜探索のヒント＞
・扉には音符のマークが描かれている。
・スープを飲むと体力が回復する。
・マーサはどこに出かけたのだろう？
・マーサがいなくなったあとなら、台所を調べることができる。

Tip
宗教家の身に災難が降りかかったあとに、ここを訪ねるとマーサは姿を消している。彼女の行った先は息子の住んでいる家だ。

北の石橋



隕石の落ちた北地区へと続いている石の橋。扉が閉まっていて先に進むことはできない。

＜探索のヒント＞
・石橋の扉を開けるにはどうすればいいのだろう？
・１人になったら、とりあえず音楽家の家に戻ってみよう。

Tip
ジェニーと再会したあと、この場所を目指すとイベントが発生する。そのイベントの終了でワールドＣはクリアとなる。

ディスク3で入手できるアイテム

イベントアイテム	武器	回復アイテム
□地図Ｃ	□ショットガンの弾　7個	□ファーストエイド・スプレー（緑）　11個
□音符の鍵	□グレネード　5個	□ファーストエイド・スプレー（黄）　3個
□銀の鍵	□サブマシンガン（強）	□ファーストエイド・スプレー（赤）　2個
□時限爆弾	□ハンドガン	
	□ハンドガンの弾　2個	

WorldDについて!

ディスク４枚目については、自分の力でゲームをクリアしたい人のために、この章では触れないでおくことにする。ぜひとも自分の目でこの物語の真相を確認してほしい。

この章には、次々に襲いくるモンスターおよびボスについての解説を掲載してある。それらへの対処法を熟知すれば、手強い敵に悩まされることはなくなるだろう。ただし、特徴だけでなく、急所や攻撃法なども詳細に紹介しているので、戦いに不馴れなローラをリアルに体感したいのなら、二度目のプレイ以降に読むことをおすすめする。

CHAPTER 3
モンスターデータ篇



戦闘の基本

モンスターとの戦闘では急所（弱点）を狙って攻撃する、というのが基本となる。戦闘中に敵に照準を合わせているあいだ、画面には着弾予想点を示す四角形のフレームが現れるが、照準が相手の急所に合っている場合のみ、フレームが赤く表示される。その瞬間に攻撃すれば、より大きなダメージを与えることができる。

HPは『体力』、SKILLは『戦闘の熟練度』を表す数値で、それぞれレベルアップすることで上昇する。SKILLが上がると敵の攻撃をかわす回避率のほか、武器の命中率と攻撃力もアップする。多くの戦闘を重ねれば、それだけプレイヤーの腕も、ローラの戦闘能力も上がっていくという非常にリアルなシステムになっているのである。



レベルが低いうちは、苦しい戦闘を強いられる。敵を効率良く倒すためには、急所への正確な攻撃を行なう必要がある。

戦闘時のそれぞれの注意点

ザコモンスター戦

基本的に敵は近接攻撃しかできないので、「近寄らせずに、攻撃を受ける前に倒す」が基本となる。複数の敵に襲撃された場合は、近い位置にいる敵を優先して攻撃し、遠くの敵が近づいてくる前に片づけておくこと。ザコモンスターは、体についている巨大な眼球が共通の急所となっているので、戦闘に慣れてきたら、そこを狙って攻撃するといい。なお、木の近くでの戦闘では、こちらの攻撃が枝に遮られることがある。フィールドでは、その点に常に注意しながら移動することを心がけておこう。

ボスモンスター戦

ボスモンスターは、多彩でしかも強烈な攻撃を仕掛けてくるのが特徴。HPが少なくなったら、すぐに回復を行なわないと一撃で倒されてしまう場合もあるので注意しよう。ただ、確かに強敵であるボスモンスターだが、実はザコモンスターと同様に、大きなダメージを与えることができる急所が存在するのだ。その位置は、それぞれのボスによって異なるため、その都度探し出す必要があるが、戦闘中に素早く急所を発見し、そのポイントを突く攻撃を繰り返せば、苦戦することなく確実に勝利を引き寄せることができるはずだ。



画面外にいる敵の方向は、XとBの表示でわかる。表示されたボタンを押せば、その敵に向き直って攻撃することができる。



急所以外への攻撃では、ほとんどダメージを与えることができない。長期戦になると回復アイテムが底をつく恐れもある。

One Eyed

ワンアイド系

攻撃力は低いが、離れた場所から雪の下を潜って、足元に突然出現し、攻撃してくるので注意が必要だ。こちらの攻撃が当たっているあいだは、雪の中に潜らないので、サブマシンガンで一気にしとめるといい。

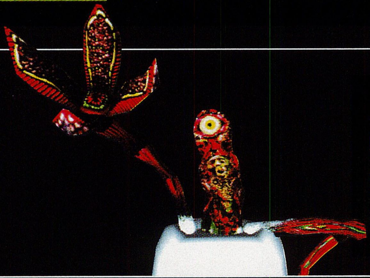




ワンアイド系 タイプ1		使ってくる攻撃（攻撃力）
HP	120	頭突き(5)
EXP	3	噛みつき(2)
出現場所	ディスク1	

ワンアイド系 タイプ2		使ってくる攻撃（攻撃力）
HP	180	頭突き(13)
EXP	8	噛みつき(10)
出現場所	ディスク2	





ワンアイド系 タイプ3		使ってくる攻撃（攻撃力）
HP	300	頭突き(19)
EXP	24	噛みつき(15)
出現場所	ディスク3	

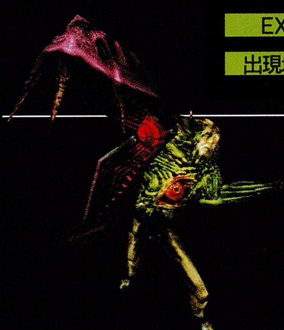
Human Type A
ヒューマンA系



ハサミ状の巨大な右腕を振り回し、近くを通りかかるものを襲撃する。素早いサイドステップで弾丸をかわしながら接近してくる。体の中心を狙い、接近されないようにできるだけダメージを与え続けて倒そう。



ヒューマンA系 タイプ1		使ってくる攻撃（攻撃力）
HP	160	殴り（2）
EXP	2	噛みつき（2）
出現場所	ディスク1	飛びつき（3）



ヒューマンA系 タイプ2		使ってくる攻撃（攻撃力）
HP	180	殴り（4）
EXP	3	噛みつき（5）
出現場所	ディスク1	飛びつき（6）



ヒューマンA系 タイプ3		使ってくる攻撃（攻撃力）
HP	500	殴り（19）
EXP	40	噛みつき（14）
出現場所	ディスク4	飛びつき（18）

Human Type B

ヒューマンB系

粘膜質の体を震わせながら大きなステップで突進し、長いリーチで遠距離から攻撃してくる。急所が大きく、狙いやすい。マシンガンの連射で撃退しよう。





ヒューマンB系 タイプ1		使ってくる攻撃（攻撃力）
HP	200	噛みつき（6）
EXP	4	引っ掻き（7）
出現場所	ディスク1	キック（6）

ヒューマンB系 タイプ2		使ってくる攻撃（攻撃力）
HP	350	噛みつき（10）
EXP	11	引っ掻き（10）
出現場所	ディスク2	キック（6）





ヒューマンB系 タイプ3		使ってくる攻撃（攻撃力）
HP	500	噛みつき（16）
EXP	55	引っ掻き（21）
出現場所	ディスク4	キック（18）

Four Foot A

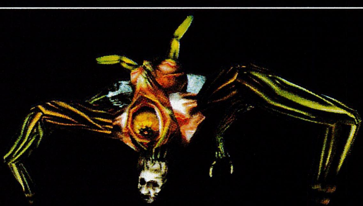
フォーフットA系



動きは敏しょう。変則的な横走りで弾丸を避けながら、スピードを活かしたタックルや引っ掻き攻撃を仕掛けてくる。横走りが止まるタイミングを狙っての連射が有効な手段だ。



フォーフットA系 タイプ1		使ってくる攻撃(攻撃力)
HP	180	引っ掻き(6)
EXP	15	タックル(10)
出現場所	ディスク1	



フォーフットA系 タイプ2		使ってくる攻撃(攻撃力)
HP	240	引っ掻き(13)
EXP	20	タックル(10)
出現場所	ディスク2	

フォーフットA系 タイプ3		使ってくる攻撃(攻撃力)
HP	300	引っ掻き(19)
EXP	60	タックル(26)
出現場所	ディスク3	

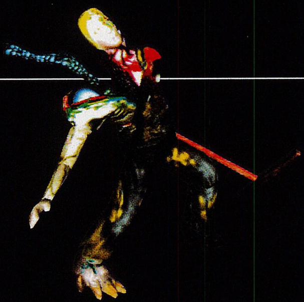


Minor

マイナー系

動きは遅いが攻撃力が高いため、挟み撃ちにされるとやっかいである。交互に対処する相手を切り替え、ショットガンで攻撃するといい。

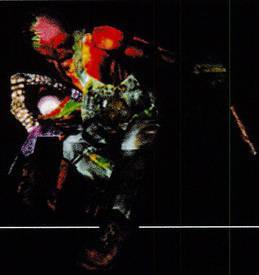




マイナー系 タイプ1		使ってくる攻撃（攻撃力）
HP	220	ハンマー（6）
EXP	6	体当たり（7）
出現場所	ディスク1	ハンマー（9）

マイナー系 タイプ2		使ってくる攻撃（攻撃力）
HP	250	ハンマー（9）
EXP	8	体当たり（13）
出現場所	ディスク2	ハンマー（15）





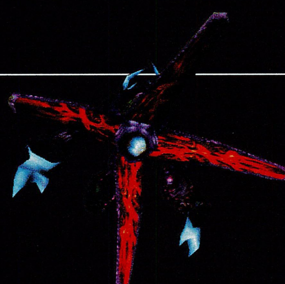
マイナー系 タイプ3		使ってくる攻撃（攻撃力）
HP	500	ハンマー（19）
EXP	50	体当たり（20）
出現場所	ディスク4	ハンマー（23）

Four Foot B

フォーフットB系



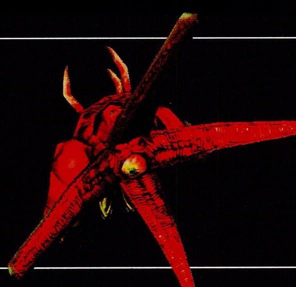
皮膚組織が硬質化しており、体力の保持能力が高い。頭部が放射状に開く瞬間が、急所の眼球を狙うチャンス。それ以外の場合はショットガンによる攻撃が有効となるだろう。



フォーフットB系 タイプ1		使ってくる攻撃（攻撃力）
HP	350	引っ掻き（19）
EXP	10	噛みつき（13）
出現場所	ディスク2	



フォーフットB系 タイプ2		使ってくる攻撃（攻撃力）
HP	450	引っ掻き（26）
EXP	40	噛みつき（19）
出現場所	ディスク3	



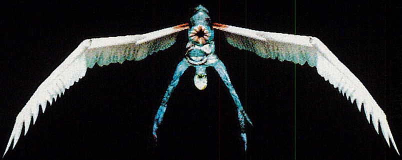
フォーフットB系 タイプ3		使ってくる攻撃（攻撃力）
HP	650	引っ掻き（32）
EXP	60	噛みつき（26）
出現場所	ディスク4	

Bird Type

バード系

空中から攻撃を仕掛けてくるバード系。猛スピードで接近して吐きかけてくる毒性の強い唾液を浴びると、数秒間体の自由を奪われてしまう。遠くにいるあいだにマシンガンで迎撃し、撃ち落としておかないと苦戦すること必至だ。





バード系 タイプ1

HP	150
EXP	24
出現場所	ディスク2

使ってくる攻撃(攻撃力)

唾液(2)
キック左(6)
キック右(4)
きりもみアタック(9)

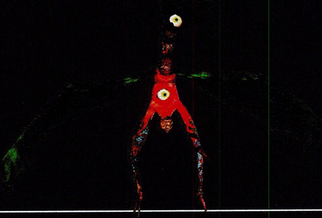
バード系 タイプ2

HP	250
EXP	30
出現場所	ディスク3

使ってくる攻撃(攻撃力)

唾液(13)
キック左(19)
キック右(14)
きりもみアタック(18)





バード系 タイプ3

HP	350
EXP	45
出現場所	ディスク4

使ってくる攻撃(攻撃力)

唾液(19)
キック左(23)
キック右(19)
きりもみアタック(26)

Human Type C

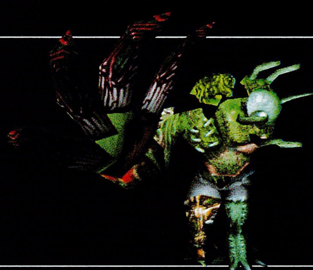
ヒューマンC系



移動速度、攻撃力、体力すべてに優れたザコモンスター。急所の周りに生えたトゲは弾丸を弾き返すほど硬く、さらにアクロバティックな動きをするので狙いがつけにくい。着弾範囲の広いショットガンを使って攻撃しよう。

ヒューマンC系 タイプ1		使ってくる攻撃(攻撃力)
HP	450	引っ掻き(13)
EXP	20	突き(13)
出現場所	ディスク3	回転アタック(19)





ヒューマンC系 タイプ2		使ってくる攻撃(攻撃力)
HP	550	引っ掻き(19)
EXP	35	突き(16)
出現場所	ディスク3	回転アタック(19)

ヒューマンC系 タイプ3		使ってくる攻撃(攻撃力)
HP	600	引っ掻き(20)
EXP	70	突き(19)
出現場所	ディスク4	回転アタック(26)



ボス スチュワーデス

BOSS STEWARDESS



出現場所	墜落事故現場
HP量	200
急所	飛び回る蝶

使ってくる攻撃（攻撃力）

壁当て（2）
ゲロ（5）
ガラクタ（3）


1


2


3


4

節くれだった脚で壁に蜘蛛のように張りつき、触手や吐しゃ物で攻撃してくる。眼窄から這い出した美しき蝶が急所で、正確な射撃ができればさほど恐い相手ではない。なお、床に倒れている乗客もガラクタを投げて攻撃してくる。

ボス BOSS ボブおじいちゃん BOB

出現場所	地下採掘場
HP量	600
急所	開いた触手

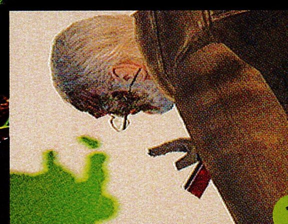
使ってくる攻撃（攻撃力）

触手アタック（2）

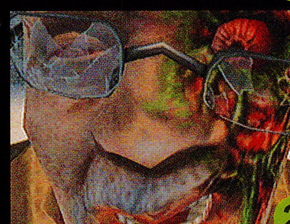
3連続触手アタック（5）



採掘場でローラを襲う、ジェニーの祖父ボブ。触手の先が急所。照準を合わせてから攻撃するのではなく、射撃しつつ触手に照準を合わせるほうが命中させやすい。触手が開く瞬間以外は、攻撃を仕掛けずにリロードするなどしてダメージを与えるチャンスを待つといい。



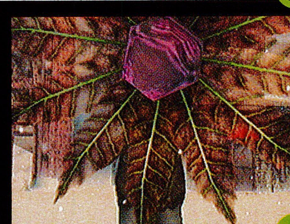
1



2



3



4

ボス クローンキンバリー

BOSS CLONE KIMBERY



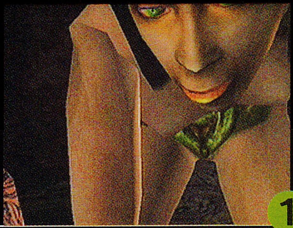
出現場所	森の山小屋
HP量	500
急所	顔面

使ってくる攻撃(攻撃力)

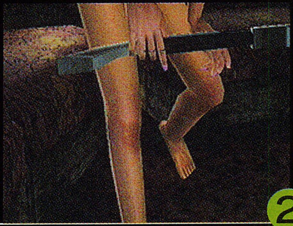
キック(5)

ショットガン(8)

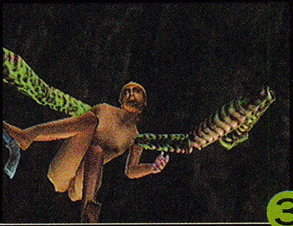
触手(12)



1



2



3



4

背中に生えた腕で天井にぶらさがり、攻撃を仕掛けてくる。顔面が急所だが、素早く動き回るため、サブマシンガンを連射したまま、追いまわしたほうが攻撃は当たりやすい。離れた場所からショットガンを撃ち込んでくるので、遠くにいる場合でも安心はできない。

ボスラリー

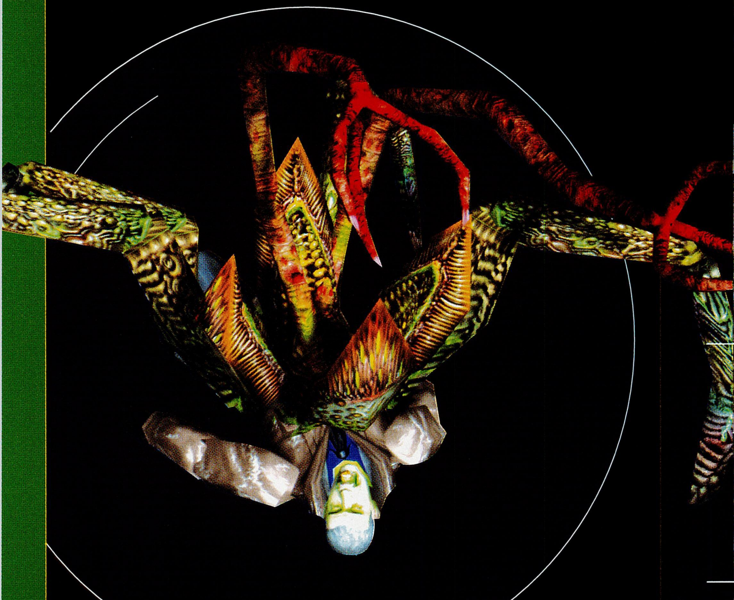
BOSS LARRY

出現場所	マーサの家
HP量	900
急所	眼球

使ってくる攻撃（攻撃力）

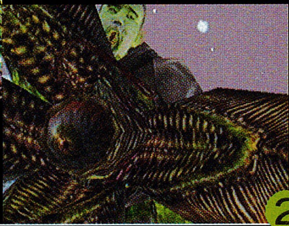
触手ひっかき（30）

虫（13）





1



2



3



4

事故機をハイジャックしたテロリストの突然変異体。「リンダ」と呼ばれる麻薬で身体が変態していく恐怖に耐えていたが、結局はモンスターに体を乗っ取られてしまう。触手や、体から放つ虫で攻撃してくる。動きが素早いうえに耐久力、攻撃力も高い。根気強いマシンガンの連射攻撃と素早いHPの回復で乗り切ろう。上部にある眼球が急所。

ボスマーサ
BOSS MARTHA

出現場所	音楽家の家
HP量	770
急所	顔面

使ってくる攻撃（攻撃力）

触手ひっかき左（24）
触手ひっかき右（19）
触手ひっかき左右（33）





1



2



3



4

殺された音楽家の母親であるマーサの突然変異体。モンスター化しても、息子を精神的に追いやった後悔の記憶を残している。背中の羽根で空中を舞いながら、爪の生えた触手で強力な攻撃を仕掛けてくる。急所は顔面だが、狙うのは難しい。まず最初に触手を撃ち、攻撃を中断させてから、顔を狙い撃つのが有効である。

BOSS MARTHA

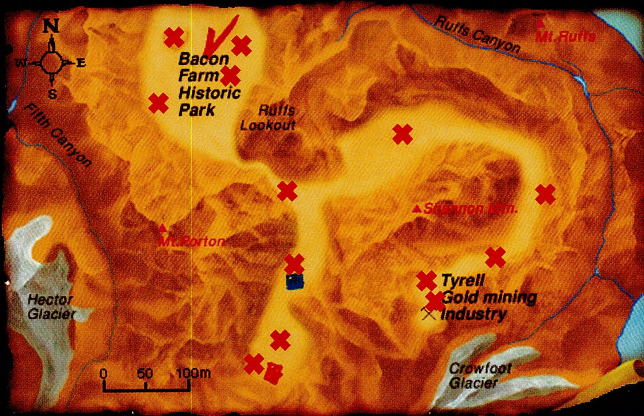
この章では、「Dの食卓2」をチャートで攻略している。ここを読めば、次に進むべき場所とその順番、そこで起こすべき行動を知ることができる。またゲーム中に観ることのできる全ムービー、入手できる全アイテムも網羅してあるので、ゲームをはじめる前にここを読んでしまうと謎解きの楽しみは半減してしまう。どうしても先に進めないという人のみ、読むようにしよう。

CHAPTER 4
マップ&チャート攻略篇



Disc 1

3つの山とカールトン川に囲まれ、鉱物資源の採掘場を擁した丘陵地区。南側に位置する小さな山小屋から、物語はスタートする。



✖ 落ちているアイテムの入手ポイント

DISC1 コンプリートチャート

1 最初の小屋

●キンバリー・フォックス
●招かざる客
●パーカー・ジャクソン
●ジェニー
【キンバリーに話かける】
●失われた八日間
【ベッド側からキンバリーの椅子の後ろを見る】Ⓨ
『ファーストエイド・スプレー(緑)』入手
【ベッド側の窓の下を見る】Ⓨ
『ファーストエイド・スプレー(緑)』入手
【ベッド側から机の上を見る】Ⓨ
『ショットガンの弾』入手
【ドア側から暖炉の横を見る】Ⓨ
『ファーストエイド・スプレー(黄)』入手
【戸棚を調べる】
『サブマシンガン』入手
【机の上を調べる】
『ファーストエイド・スプレー(緑)』入手
【屋外へ出る】
●ハンティング指導
『ファイヤーボックス』入手
『肉×6』入手

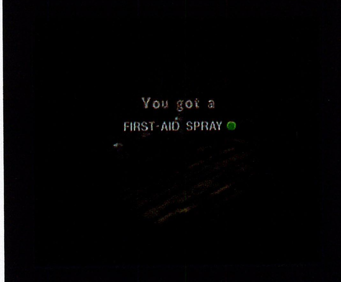
2 屋外〜石造りの山小屋への道

【最初の山小屋西側の柵近く】
『グレネード』入手
【壊れたトラクターの近く】
『ファーストエイド・スプレー(緑)』入手
【石造りの山小屋の屋上】
『グレネード』入手

チャートの見かた
記号とカッコ内の意味は以下のとおり。
●……デモムービー
【】……起こすべき行動およびアイテムの入手先
『』……入手するアイテム。なお、Ⓨボタン+方向ボタンで発見するアイテムについては、Ⓨマークをつけてある

Ⓨボタン+方向ボタンで見る

屋内は、移動できる場所が決まっているが、実は移動できない場所のアイテムも、あるポイントでⓎボタン+方向ボタンを使って見つけ、Ⓐボタンで入手可能。移動ポイントは、さまざまな条件で変化するため、移動できるうちにそれらを発見しないと二度と取れなくなる場合もある。



3 石造りの山小屋

【壁際の棚を調べる】
『ファーストエイド・スプレー（緑）』入手
【木製の戸棚の下を見る】Ⓨ
『ファーストエイド・スプレー（緑）』入手
【木製の戸棚を調べる】
●開かない戸棚
【金庫を調べる】
「金庫」
【金庫の下を見る】Ⓨ
『ファーストエイド・スプレー（緑）』入手
【写真立てを調べる】
●老人と少女
【電話を調べる】
●壊れた電話
【電話の下を見る】Ⓨ
『ショットガンの弾』入手

4 最初の山小屋

【キンバリーに話かける】
●ジェニーはどこに
『棚の鍵』入手

5 石造りの山小屋

【木製の戸棚の中を調べる】
『グレネード』入手
『ステッキ』入手
『ラジオ』入手

6 最初の山小屋

【キンバリーに話かける】
●カウンティング・ザ・ローゼス
【屋外へ出て少し進む】
●SOS
【山小屋に戻る】
●聞き覚えのある声

7 墜落事故現場への道

【ルフス・ルックアウト近くの鉄塔の下】
『ファーストエイド・スプレー（緑）』入手

8 墜落事故現場

【旅客機南西の草むら】
『グレネード』入手
【旅客機南の木の下】
『ファーストエイド・スプレー（黄）』入手
【旅客機西の丘の上】
『グレネード』入手
【旅客機東の雪上】
『ファーストエイド・スプレー（緑）』入手

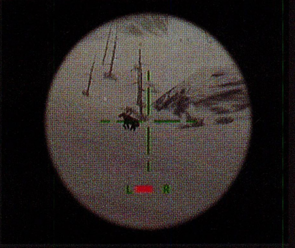
キンバリーに相談してみる

ゲームスタート直後は、謎解きのヒントとなる情報が限られている。何かを発見したり、新しいイベントが起こったら、キンバリーに話しかけてみよう。きっと、次の行動に役立つアドバイスをくれるはずだ。



ハンティングポイント

墜落現場付近には、たくさんの野生動物が生息しているので、絶好のハンティングポイントになる。立木のそばには、大物のカリブーも隠れているので、ぜひ、仕留めて肉を入手しておきたいところだ。



9 旅客機内部

【旅客機内部に入る】
●墜落の爪痕
【前方の座席へ進む】
●スチュワーデス

VS　スチュワーデス　攻略→P59

●コンパクト
●デビッドの声
●スノーモービル
●魔術師

10 最初の山小屋

●キンバリーのメモ
【屋外へ出る】
●ガソリン切れ
『スノーモービルの鍵』入手

11 地下採掘場への道

【シャノン・マウンテン北】
『ショットガンの弾』入手
【シャノン・マウンテン東】
『ファーストエイド・スプレー（黄）』入手
【採掘場北東の鉄塔下】
『ショットガンの弾』入手

12 採掘場前

【門に向かって左側の壁際】
『グレネード』入手
【点滅している外灯の下】
『ファーストエイド・スプレー（赤）』入手
【トレーラーに乗り込む】
●トレーラー車内へ
【ダッシュボードの中を調べる】
『ショットガンの弾』入手
『ファーストエイド・スプレー（緑）』入手
【ダッシュボードの上を見る】Ⓨ
『ファーストエイド・スプレー（緑）』入手
【ハンドルの下を調べる】
●トレーラー暴走

13 地下採掘場入口

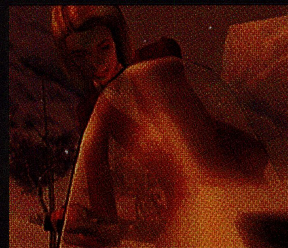
【木箱の上を調べる】
『ショットガンの弾』入手
【木箱の右下を見る】Ⓨ
『ファーストエイド・スプレー（赤）』入手
【採掘場入口の電子ロックを調べる】
●パスコードエラー
【出口の左下を見る】Ⓨ
『ファーストエイド・スプレー（黄）』入手
【屋外へ出る】
●狂気の手品師

VS　ボブおじいちゃん　攻略→P60

●写真
『Eカード』入手
●デビッドの声

ガソリンのありか

キンバリーが見つけてきたスノーモービルは、燃料切れで動かすことはできない。利用するには燃料であるガソリンを探す必要がある。ガソリンは、まだ行っていない建物の奥で発見することができる。



トレーラーの鍵

採掘場前に停車している大型トレーラーは、鍵がないと動かせられない。手持ちのアイテムを調べて見よう。スノーモービルの鍵のキーホルダーにもう１つ別の鍵がついているはず。それがトレーラーの鍵だ。



14 最初の山小屋

●リンダという薬
『ハンドライト』入手

15 石造りの山小屋

【金庫の中を調べる】
『トランシーバー』入手
●ジェニーからの通信
【金庫の中を調べる】
『グレネード』入手
『ショットガン』入手
【屋外へ出る】
●ジャンキー

16 地下採掘場入口

【電子ロックにパスコードを入力する】
●エレベーター作動

17 エレベーターのある部屋

【階段の右下を見る】Ⓨ
『ファーストエイド・スプレー(緑)』入手
【扉から階段を向いて木箱の上を見る】Ⓨ
『ファーストエイド・スプレー(緑)』入手

18 坑道

【奥へ進む】

19 ゴンドラのある部屋

【扉からゴンドラを向いて右下を見る】Ⓨ
『ショットガンの弾』入手
【ゴンドラの前で下を見る】Ⓨ
『ファーストエイド・スプレー(緑)』入手
【ゴンドラに乗る】
●ゴンドラでさらに地下へ

20 採掘場最下層

【ゴンドラから降りたら下を見る】Ⓨ
『ファーストエイド・スプレー(緑)』入手

21 道具部屋

【部屋に入って左側にある木箱の上を見る】Ⓨ
『グレネード』入手
【Georgeと書かれた工具箱を調べる】
『ファーストエイド・スプレー(緑)』入手
【Mercusと書かれた工具箱を調べる】
●狂った炭坑作業員(イベントバトル)
【Ronnyと書かれた工具箱を調べる】
『ショットガンの弾』入手
【ガソリン缶を調べる】
●ジェニー救出
●グレートマザー

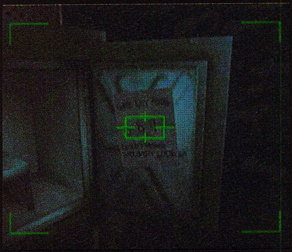
22 最初の山小屋

●希望の光

DISC2へ

カメラを利用しよう

石造りの山小屋にある金庫を開けると、扉の内側に番号が記されたメモが貼り付けてある。これが先ほど見かけた電子ロックのパスコード。メモを取るのもいいが、カメラで撮影しておくほうが便利でいい。



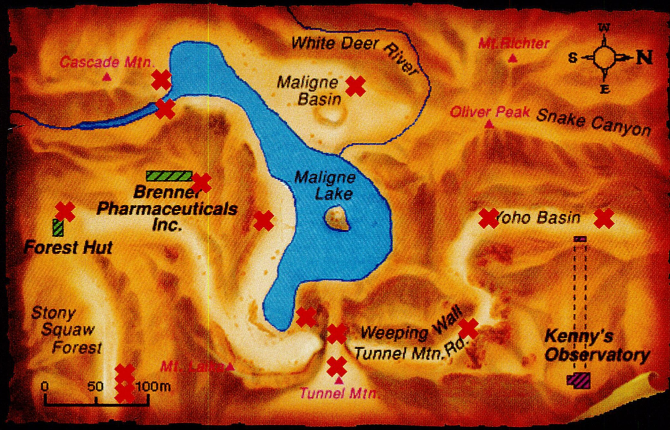
坑道の進みかた

地下坑道の内部は、複雑で迷路のような構造になっている。迷路では左右のどちらかだけに曲がり続けるのが基本。それを踏まえつつ、天井から吊された距離の表示を確認しながら進んでいくといい。



Disc 2

広大な森といくつかの山に囲まれた平坦な地区。中央には、美しい湖マリーン・レイクがあり、その氷上をスノーモービルで移動することができる。



✖ 落ちているアイテムの入手ポイント

DISC2 コンプリートチャート

●山を行く魔術師
●森の山小屋

1 最初の小屋

【1階の棚の引き出しを調べる】
『マップB』入手
『ファーストエイド・スプレー(緑)』入手
【1階の棚の下を見る】Ⓨ
『ファーストエイド・スプレー(緑)』入手
【2階左側にある引き出しを調べる】
『グレネード』入手
『ショットガンの弾』入手
【2階右側の床を調べる】
『グレネード』入手
【寝室への階段の途中を見る】Ⓨ
『ファーストエイド・スプレー(緑)』入手
【入口正面の扉の先に進む】
●奥の廊下
【RESTROOMと書かれた扉を開ける】
●悲鳴
●包帯の男
●実験
【キンバリーに話かける】
●クローン
VS　クローンキンバリー　攻略→P61
●大地のヴィジョン」
【キンバリーに話かける】
●パーカー
【キンバリーに話かける】
●睡魔

マップの重要性

新しいフィールドをマップなしで移動するのは困難である。ディスク1の場合は、最初からマップを所持していたが、ディスク2では、ほかのアイテムと同じように自分で見つけないといけない。忘れずに必ず手に入れておこう。



【キンバリーに話かける】
●貯蔵庫の鍵
『小さな鍵』入手
【ベッド右奥の木箱の上を見る】Ⓨ
『グレネード』入手
【ジェニーに話しかける】
●少女の寝言
【ジェニーの寝ているソファの左下を見る】Ⓨ
『ファーストエイド・スプレー(緑)』入手
【クローンキンバリーを調べる】
●怪物の亡骸

2 屋外～ブレナー薬品への道

【森の山小屋の西側】
『ファーストエイド・スプレー(緑)』入手
【森の山小屋の東側、行き止まり付近】
『グレネード』入手
『ショットガンの弾』入手
【ブレナー薬品の建物右側にある柵の前】
『ショットガンの弾』入手

3 ブレナー薬品

【ドアロックを調べる】
●入口のドアロック
【レバーを操作してロックを解除する】
●貯蔵庫内部
【キンバリーのクローンを調べる】
●緑色の血液
【ダンボールの部屋の入口で左下を見る】Ⓨ
『ファーストエイド・スプレー(緑)』入手
【棚を調べる】
『ショットガンの弾』入手
『ファーストエイド・スプレー(緑)』入手
【床にある凍ったハンドルを調べる】
●閉ざされた地下室
【奥のドアのロックを調べる】
●貼られたメモ
【レバーを操作してロックを解除する】
●ドアの奥
【装置を調べる】
●7けたの番号

4 マリーン・レイク周辺

【マリーン・レイク西側の柵の近く】
『ショットガンの弾』入手
【マリーン・レイク南側にある小屋の前】
『ファーストエイド・スプレー(黄)』入手
【カスケード・マウンテン東側の氷の上】
『ショットガンの弾』入手
『ショットガンの弾』入手

ドアロックの解除

ブレナー薬品のドアロックはレバーを操作すると、二進法にしたがって数字が表示される。もし、二進法の原理がわからなければ、いろいろなパターンを試してボタンを押してみるといいだろう。鍵となる数字が表示されているときにボタンを押せば、ロックは解除される。入口は「02」、奥は「07」で開くはずだ。



謎の装置

ブレナー薬品の奥の部屋にある奇妙な装置。表示される7けたの数字は、観測所の中に入るためのパスコードだ。ボタンを押すごとに数字がランダムに変更されるため、パスコードをメモしたら、Bボタンで装置から離れて数字を変えないようにしよう。



【カスケード・マウンテン東側の雪の上】
『グレネード』入手
【マリーン・レイク西側に広がる雪原】
『ファーストエイド・スプレー（緑）』入手
【マリーン・レイク中央の小島】
『グレネード』入手

5 トンネル～観測所入口への道

【トンネル内西側の壁際】
『グレネード』入手
【トンネル内東側の壁際】
『グレネード』入手
【トンネル北側の道の曲がり角】
『ファーストエイド・スプレー（黄）』入手
【オリバー・ピーク東側の雪原】
『グレネード』入手
【オリバー・ピーク北東側の草むら】
『ショットガンの弾』入手

6 観測所入口

【観測所入口の扉を調べる】
●観測所入口
【入ってきた扉の左下を見る】Ⓨ
『ファーストエイド・スプレー（黄）』入手
【電子ロックに6けたのパスコードを入れる】
●奥に進むエスカレーター

7 観測所

【天体望遠鏡を調べる】
●年老いた科学者
【科学者に話しかける】
●グレート・エクリプス
【科学者に話しかける】
●ラストメッセージ
【ガラスの戸棚を調べる】
『火炎放射器』入手
●科学者の最期
●デビッドの声

13 地下貯蔵庫

【床にある凍ったハンドルを調べる】
●火炎放射器
【地下室への階段を降りる】
●地下室
【リンダの苗を調べる】
●貯蔵されたもの
【ホワイトボードの下を見る】Ⓨ
『ショットガンの弾』入手
【ホワイトボードを調べる】
●兄弟の写真
●閉じ込められるローラ
●グレートマザー

DISC3へ

アイテムの宝庫

貴重なアイテムがいくつか入手できるため、本書ではマリーン湖に立ち寄るルートを取っている。湖の表面は氷が張っているので、踏み入ることが可能なのだ。物語の進行には関係ないので、このルートを通らずに進めてもかまわない。なお、ゲームをクリアして2回目のプレイのときに、ローラのHPを満タンにして中央にある小島に渡ると面白いものを見ることができるので試してみよう。



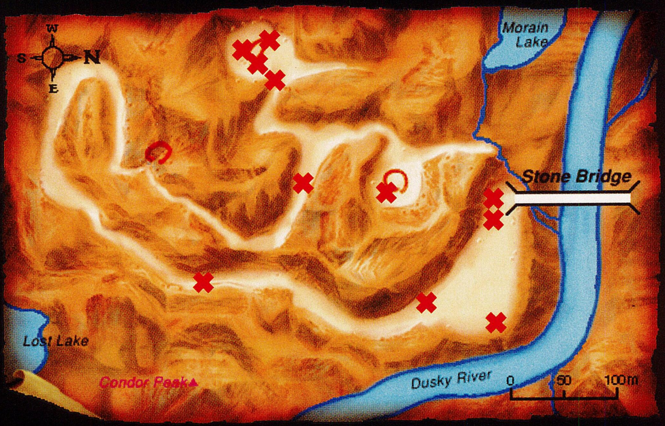
火炎放射器の使い道

火炎放射器は、観測所のイベントで自動的に使用されるアイテム。今までのイベントアイテムは一度しか使われなかったが、火炎放射器はもう一度使う。どこかで氷結していたハンドルを溶かすことができるのだ。



Disc 3

起伏が激しく、道が入り組んでいる造成地区。再びパーカーと合流したローラたちは、音楽家の家で、つかの間の休息をとるが……。



✖ 落ちているアイテムの入手ポイント

DISC3 コンプリートチャート

●4人目の仲間
●再会

1 音楽家の家

●食事シーン
●6500万年前の隕石
【キンバリーに話かける】
●食後のキンバリー
【キンバリーの後ろにある扉の下を見る】Ⓨ
『ファーストエイド・スプレー(緑)』入手
【寝室へ移動】
【寝ているジェニーを調べる】
●うなされるジェニー
【ベッドの下を見る】Ⓨ
『ショットガンの弾』入手
【棚の左下を見る】Ⓨ
『ファーストエイド・スプレー(緑)』入手
【棚の引き出しを調べる】
『地図C』入手
『ファーストエイド・スプレー(緑)』入手
【食卓の部屋に戻る】
【オルガン横のチェストを調べる】
『グレネード』入手
【チェストの左下を見る】Ⓨ
『ショットガンの弾』入手
【パーカーに話かける】
●キンバリーVSパーカー
【パーカーに話かける】
●二度目の警鐘

攻略のヒントは会話

ディスク3では、キンバリー、パーカー、ジェニーの3人以外のキャラクターも登場する。彼らと会話を重ねることが、このディスクをクリアするための重要な要素となる。



【階段の途中を見る】Ⓨ
『ファーストエイド・スプレー(緑)』入手
【階段を上りきったところで右下を見る】Ⓨ
『グレネード』入手
【2階の突き当たりの扉を調べる】
●ピアノの音
【2階の突き当たりの扉を調べる】
●狂気の音楽家
【食卓の部屋に戻る】
【キンバリーに話かける】
●休息
●破壊の神
●言い争う二人
【キンバリーに話かける】
●力なき言葉

2 屋外～宗教家の家への道

【音楽家の家の裏庭】
『ファーストエイド・スプレー(赤)』入手
『グレネード』入手
『ショットガンの弾』入手
【音楽家の家の門を出た裏側】
『ファーストエイド・スプレー(緑)』入手
【宗教家の家の入口前にある木の下】
『ショットガンの弾』入手

3 宗教家の家

●ウイリアム・ナイフの書
【宗教家に向かって左下を見る】Ⓨ
『ファーストエイド・スプレー(黄)』入手
【宗教家に話しかける】
●運命の子
【宗教家に話しかける】
●予言

4 音楽家の家

●ジェニー
【ジェニーに話しかける】
●オルガンの前で
【2階の突き当たりの扉を調べる】
●ピアノの部屋
【ピアノの右下を見る】Ⓨ
『ファーストエイド・スプレー(黄)』入手
【右手の棚を調べる】
『ファーストエイド・スプレー(緑)』入手
『ショットガンの弾』入手
【棚の右下を見る】Ⓨ
『ハンドガンの弾』入手
【ピアノを調べる】
●演奏者のいないピアノ
【ピアノであるフレーズを弾く】
●仕掛け扉
【扉の奥に進む】
●標本の部屋
【蝶の標本を調べる】
●隠し戸棚

ショットガンの使いどころ

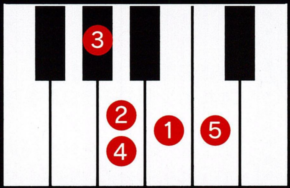
ディスク3でのザコモンスターとの戦闘では、ショットガンを使いたい。防御力の高いフォーフットB系が頻繁に出現するが、ショットガンなら、1～2発で倒すことができるのだ。大切にしまいこんで使わないでいると宝の持ち腐れになる。



ピアノの仕掛け

ピアノで、音楽家が練習していた曲のフレーズを弾くと、部屋の奥にある隠し扉が開く。下のイラストは、鍵盤を弾く順番を示している。これを参考に弾いてみよう。





【隠し戸棚を調べる】
『サブマシンガン（強）』入手
『音符の鍵』入手

5 宗教家の家

【宗教家に話しかける】
●悪の力と善の力
【宗教家に話しかける】
●宗教家の喜び

6 マーサの家への道

【三叉路（マーサの家方向の道）】
『ファーストエイド・スプレー（黄）』入手

7 マーサの家

【音符の描かれた扉を調べる】
●仮面の女性
【化粧台の下を見る】Ⓨ
『ファーストエイド・スプレー（緑）』入手
【テーブルを調べる】
●温かいスープ

8 音楽家の家

●いなくなったジェニー
【2階へ行く】
●回りつづけるレコード
【扉の奥に進む】
●音楽家の末路
●北の石橋
【パーカーに話かける】
●パーカーの気持ち

9 宗教家の家

●宗教家の死
【宗教家を調べる】
『銀の鍵』入手
【奥に進んで女神像の右下を見る】Ⓨ
『ファーストエイド・スプレー（緑）』入手
【女神像に向かって右側の棚を調べる】
『ハンドガン』入手
【女神像に向かって左側の棚を調べる】
『時限爆弾』入手
【屋外へ出る】
●最後のロウソク

マーサのスープ

仮面をつけた怪しい女性、マーサ。彼女の作るスープを飲めば、ローラのHPはたちまち全回復する。彼女がいなくなるまでは、何度も利用できるので、覚えておこう。スープの材料が何なのかは恐くて聞くことはできないが……。



時限爆弾はパーカーに渡す

パーカーの話を思い出してみると、北の石橋の門を破壊するにはダイナマイトが必要だったはず。時限爆弾を手に入れたらパーカーに話しかけてみよう。



10 マーサの家

【マーサの家に入る】
●テロリスト再び

VS ラリー　　攻略→P62

【死体を調べる】
●断末魔
●グレートマザー

11 音楽家の家

●ベッドの上に
【パーカーに話しかける】
●時限爆弾
【パーカーに話しかける】
●音楽家の母親
【2階の突き当たりの扉を調べる】
●開かない扉
【パーカーに話しかける】
●心配するパーカー

12 マーサの家

【台所に移動してまな板の横を調べる】
『ファーストエイド・スプレー(緑)』入手
【まな板の右下を見る】Ⓨ
『ファーストエイド・スプレー(緑)』入手
【戸棚の中を調べる】
『グレネード』入手
【手提げカゴの横を調べる】
『ハンドガンの弾』入手

13 北の石橋への道

【コンドル・ピークより西側の道】
『ショットガンの弾』入手
【ダスキー・リバー沿岸の山側の草むら】
『ショットガンの弾』入手
【ダスキー・リバー沿岸の木の下】
『ファーストエイド・スプレー(緑)』入手
【北の石橋の手前】
『ファーストエイド・スプレー(赤)』入手
『グレネード』入手

14 北の石橋

【門に向かって移動】
●キンバリーとの再会

15 音楽家の家

●時限爆弾セット
●ミス

16 音楽家の家～北の石橋

【5分以内に北の石橋に辿り着く】
●危機一髪

ハンティングしながら進む

ディスク3では、ディスク1と同様にボスとの戦闘が2回あり、その強さも半端ではない。回復アイテムが底をつく恐れもあるので、ハンティングで肉を集めておくこと。フィールド移動中は、周りを見回し、獲物を探しながら進むことを心がけよう。



タイムアタックイベント

このイベントのあいだはモンスターと遭遇することはないので、スノーモービルの運転に集中しよう。北の石橋への道のりは複雑ではない。落ちついて進めば、5分以内にかならず辿り着けるはずだ。



17 音楽家の家

●激怒
●お守り
【パーカーに話しかける】
●打ちひしがれるパーカー
【ベッドルームに移動】
【キンバリーに話かける】
●過去と悪夢
●プレゼント
●フラッシュバック・デビッド
●パーカーの決意
●もう一つの時限爆弾

18 北の石橋

●別離
●形見のネックレス

19 音楽家の家

●恐怖のアンサンブル
VS　マーサ　攻略→P63
●母の願い
●真実と親友と
【ジェニーに話かける】
●ジェニーの涙
【屋外へ出る】
●デスマウンテン頂上
●橋に向かって

20 北の石橋

●抱擁
●光
●グレートマザー
●悲しみを乗り越えて
●デビッドの声

DISC4へ

ハンティング終了

マーサとの戦闘が終わると、ディスク4の途中まで、ほとんどデモムービーが続く。ディスク4ではハンティングができないので、手持ちの回復アイテムが少ない人は、マーサ戦の前にハンティングで肉を集めておきたい。



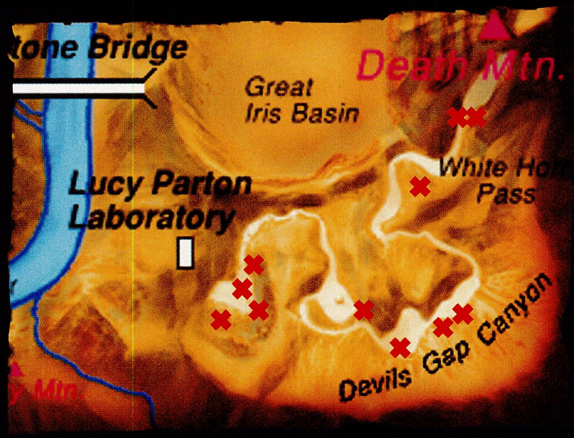
キンバリーと「リンダ」

テロリストのクリフの死やブレナー薬品でのローラの監禁など、さまざまな疑惑に関係したキンバリー。彼女のクローンも存在したが、真相はどうなのだろうか。ポイントは、彼女が「リンダ」を服用していた点。「リンダ」は人を凶暴にさせ、最終的にはカニバリズム（人肉食）を引き起こしてしまう麻薬。男性に対するトラウマを持っているキンバリーが記憶を失った錯乱状態で殺人を犯すのは、想像に難しくない。それはもちろん、推測の域を出ないが、1つだけ確かなのは、パーカーに殺された瞬間、飛び散った血が赤だったということ。彼女がモンスター化していなかったという事実以外は、すべて闇の中である。



Disc 4

北の石橋を渡り、巨大な建物へと辿り着いたローラとジェニー。ルーシー・パートン研究所と刻印されたその施設で、ローラの出生の秘密が明らかになる。そして……。



✖ 落ちているアイテムの入手ポイント

DISC4 コンプリートチャート

●融合
●再会

1 最初の小屋

●ローラ・パートン
●DNA チェック

2 ウェルカムセンター

●ウェルカムレディ
【四つのコントロール・パネルを押す】
●研究施設
●LPL 社
●ルーシー・パートン博士
●クローン技術
●レベル D ＋

3 最後の山小屋

●Xilo（スィロ）
VS Xilo
●崩壊
●破壊の神の覚醒
●グレートマザー

4 山小屋周辺

【ジェニーに話しかける】
●邪悪な光
●グレートマザー
【ベッドの下を見る】Ⓨ
『ハンドガンの弾』入手
【暖炉の右下を見る】Ⓨ
『ハンドガンの弾』入手

Xilo を破壊するには

コンピューターの上下左右にある四つの顔を撃ち、張り出した左右の柱を破壊する。中央の扉が開いたら、内部に銃弾を撃ち込む。そうすれば誘爆が起きるはずだ。



4 山小屋周辺

【山小屋の南側の柵近く】
『ショットガンの弾』入手
【山小屋の西側にある三本の木の下】
『ファーストエイド・スプレー(赤)』入手
【山小屋の北側の柵近く】
『グレネード』入手
【山小屋の西にある細い道の入口付近】
『ファーストエイド・スプレー(黄)』入手

5 スノードームのある盆地

【スノードーム周辺の雪の上】
『ファーストエイド・スプレー(黄)』×2入手
『ショットガンの弾』入手
『グレネード』入手

6 花咲く雪原

【周辺の雪の上】
『ファーストエイド・スプレー(緑)』×4入手
『ファーストエイド・スプレー(黄)』入手
『ファーストエイド・スプレー(赤)』×3入手
『ショットガンの弾』×2入手
『グレネード』×3入手

7 頂上へ続く急な坂道

【坂の途中にある木の下】
『ファーストエイド・スプレー(赤)』入手
【山頂に向かって左側の草むら】
『ファーストエイド・スプレー(赤)』入手
【山頂に向かって右側の草むら】
『ショットガンの弾』入手

8 デスマウンテン頂上

●グレートマザー
●フラッシュバック・デビッド
●シャドウとの対峙
VS シャドウ
●デビッド・ブレナー
●グレートマザー
●運命の出会い

ENDING

デスマウンテンを目指せ

隕石がめり込んだ山の頂上に、覚醒した破壊の神シャドウがいる。生息していた動物たちは、シャドウの発した邪悪な赤い光によって消滅したため、ディスク4ではハンティングができない。頂上に向かう途中の道のりには回復アイテムや弾丸が落ちているので、それを拾い集めながら、頂上を目指そう。



ラストバトル

シャドウとの戦闘を終えると待望のエンディングが待っている。エンディングをより感動的なものにするため、ラストバトルに関してはヒントだけにとどめておくことにする。
●攻略のヒント
「弱点は巨大な眼」
「まめなHP回復を」
「思い出の品を見る」

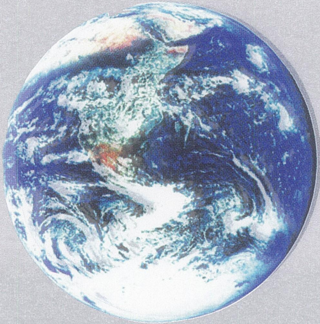
隠しフィーチャー

『D2』にはいくつかの隠しフィーチャーがあるので、ここで紹介しておこう。

[1]エンディングを観ているときに、ちょうど21世紀を迎えると、隠しメッセージを見ることができる。
[2]クリアしたセーブデータがある状態で、もう一度はじめからプレイすると、フィールドにネコポン、テレビーン、フロポンが出現する。いずれもワープのソフトに出てくるキャラクターたちだ。
[3]上と同じ条件(2回目)でプレイすると、ある場所で何かと遭遇することができる。

この章では、飯野氏をはじめとするワープスタッフの本音を聞くことができる。『Dの食卓2』についてのことはもちろん、それ以外の面白いエピソードも掲載してある。エンディングについて書かれている部分もあるので、たとえワープの熱烈なファンであってもクリアするまでは、絶対に読まないように。

CHAPTER 5
D2 WORKS＋篇



D2 Q&A

飯野氏へ、1999年最後の質問状



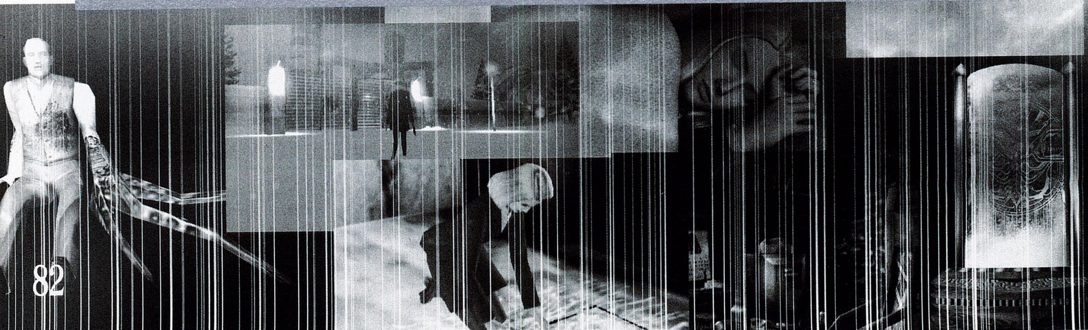
21世紀を間近に控え、飯野賢治は、一体何を思い、何を見つめているのか。1999年の飯野氏の「今」を切り取れば、作品に込められたメッセージが見えてくるかもしれない。

●はじめに、『Dの食卓2』（以降『D2』）のメインテーマは何ですか？
自立です。

●それ以外にも重いテーマを扱っているようですが、理由は？
旧『D2』（M2版ではなく、雪山になってからの初期のもの）からストーリーを入れ、開発期間も延ばし、しっかりしたものを作ろうと決めたとき、だったら、しっかりしたテーマを入れ込もうと思ったからです。1999年というのも大きいです。ワープを作って5年以上になるし、大作としても4本目なので、そういう意識もあると思います。もちろん、僕がこの数年で一番、興味、感心を持ったテーマですし、いつかは取り上げようと思っていたので、「よし、やるか」という感じでした。

●『D2』制作のため、特に研究したことは？
宇宙と地球と人類について。
生物学、遺伝子工学などいろいろ。
あと、雪山。

●『D2』制作時に、特に気を使ったことは？
倒れない。
途中で放棄して逃げない。
離婚されない。
セガを怒らせない。



●『D2』は、ワープ作品として今世紀の総括的な意味合いがある？
20世紀中にまだ出ますよ。
1000年代最後の作品としては、あります。

●今回が最後の登場になる（というお話の）ローラへ一言。
おつかれさん。
いろいろと、お互い良い経験が出来ましたね。
あなたが作った部分というのは、かなり大きいと思います。
そう考えたら、出会えて良かった。
ま、大変だったけどね。
もし、また出すようなことがあっても、許してね。

●第一線から退くという噂は本当？
第一線からは退きません。ただ、『D2』ほどのトータルワークはしないと思います。曲は誰かにまかせるとか、シナリオはやらないとか、そういう風に落ち着きます。2001年からは、さらにやり方を変えると思います。そうしないと、新しいものが生まれてきませんので。

●次は何をやりたい？
次のソフトを作りたい。そのうち、ネットワークと、携帯用ゲームがやりたいです。どこかの作品の作曲の仕事もしてみたいなあ。

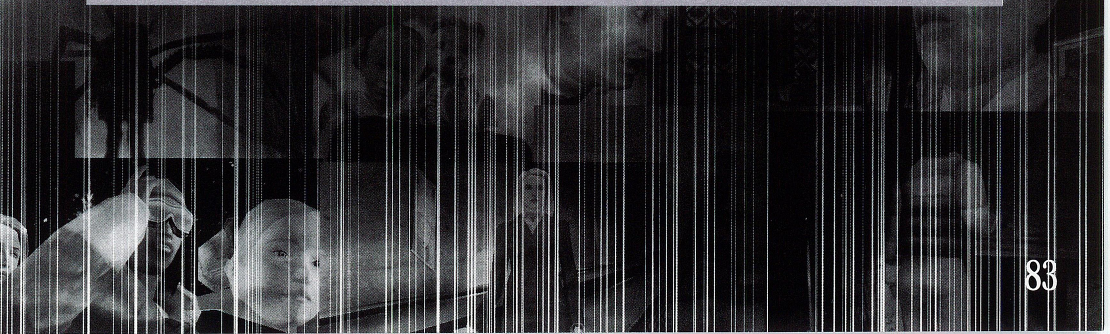
●ワープの今後の展開はどうなる？
お楽しみに。けっこう、変わります。

●ゲーム、またゲーム業界は、21世紀にどう変わっていくと思うか。
21世紀というのは長いので、2005年くらいまででいいですか？
・家電になった家庭用ゲーム機と、高性能化した携帯用ゲーム機。
・ネットワークにより、ゲームのフィールドは広がり、媒体や流通が変わる。
・小さなプロダクションと、大きなプロダクションの二極化。
・手軽なゲームと大作の二極化。

●飯野氏の20世紀は、どんな時代だった？
僕としては、生まれてから、やっと自分を理解、表現できるようになったということ。
20世紀を言うなら、殺戮の時代。

●飯野賢治氏の21世紀とは？
前半1／4くらいがんばって、後は楽したいです。どこかの島で、ずっと寝ているのが夢。
もしくは、宇宙へ。

●『D2』の制作に携わったスタッフのみなさんに一言。
ありがとう。
最後までつきあってくれて。
わがまま、無理、勝手、馬鹿につきあってくれる方は少ないのです。
もしよかったら、また、よろしく。
ほんとにありがとう。



●現在の地球を、飯野氏の視点から語って頂きたい。

では、「今を生きるー20世紀に思うことー」というテーマにします。
まず、この文はエンディングを迎えた後に読んでくださいと前置きします。

西暦というものの上で考えるとですが、僕たちはすごいタイミングの時に生きているんですね。だけど、時計の針が回って12時が過ぎ、2000年になったり、新しい世紀が来たり(するのは2001年ですが)することが、なぜワクワクしたりするのでしょう。
この本が出版される頃はもう千年単位の年度末の大騒ぎで、大変な雰囲気なのでしょうが、新しいことを喜ぶ前に、少しだけ「今」というものを、20世紀という去っていく時代を振り返り、考えてみたいと思います。
20世紀、100年という時間はどんな時間なんでしょう。太陽系や地球が誕生し、そして、地球に大気が形成されたのが、今から約46億年前のことです。それから、だいぶ時間が経って生命が生まれ、様々な試行錯誤が繰り返され、恐竜という生物が絶滅したのが6500万年前。そして、哺乳類の時代が始まり、人類が登場したのが約170万年前。その人類が狩猟採集に代えて農耕牧畜を始め、文明が生まれたのが約1万年前。そこから、生活手段を向上させ、どんどんと人口を増やして、現在に至ります。
ちょっと人間勝手に地球の歴史を並べてみましたが、こんなタイムスケールで現在に至るわけです。そういう規模で考えると20世紀などという、たった100年の歴史を振り返ることは、とてもちっぽけに思えるのですが、僕たちが生きていられるのがせいぜい100年近くなので、一人の人間が振り返るには丁度いいスケールなのかもしれません。といっても、その20世紀が始まった頃は人の寿命は現在の約半分だったので、そのスピードを考えると、新しい世紀が終わる頃……もしかしたら、そんなにも経たないうちに僕らは「死なない」という時代になってしまうのかもしれません。
この加速度。この加速度が現在に生きる僕たちの感じるスピード感であり、恐怖であり、この時代に生きているという実感であると思います。ま、それも、大量の情報を収集したり、様々な新しいことを体感しながら生きている、先進国に住む人間が感じているだけの現実感なのですが。
とにかく、僕にはこの加速度が凄まじく感じます。大きなスケールで見れば見るほど、この加速度に恐れすら感じるのです。まるで、どんどんとスピードアップしていく車に乗っているように。いつか、このままスピードが上がり続けると、



事故でも起きてしまうのではないかというスピード感です。地球という大きなスケールではなく、「西暦」という暦が始まってからの2000年というスケールで考えても、この100年、20世紀に人間はなんて加速してしまったんだろうかと感じます。

20世紀はどんな世紀だったと呼ばれるのだろう。僕は「科学と戦争の世紀」だと思います。そして、その二つが結果的に、さらにその凄まじい加速感を生んできたと思います。

科学と戦争が生んだもの、それが現代、今の地球、今の世界です。僕たちはその加速の跡地に生きていて、これから生きていかなければいけません。加速は運命なのかもしれません。宇宙の誕生からのカレンダーを見ると、そう感じてしまいます。だけど、僕たちは舵を握れるという可能性があるのではないでしょうか。もしくは、人間時代という使命を終えたということを感じ、大きな流れにギブアップするしかないのでしょうか。

環境破壊、戦争、遺伝子工学、コンピューターテクノロジー。様々な結果を、加速の結果を20世紀は残してきました。加速はなんのためにあったのでしょうか。それは「豊かさのため」ではないでしょうか。20世紀は「豊かさを実現させた世紀」とも呼べると思います。

その結果、僕たち人類は繁栄の極みにいます。と同時に、ギブアップ直前の状態でもあります。それは何故か。同じベクトルの上でスピードを出す、同じ価値観の上で考えて来たからです。約1万年前からずっと。ここで僕たちは、価値観を変えるべきなのではないでしょうか。「豊かさ」という価値観を変えるべきなのではないでしょうか。「豊かさ」という、個人、もしくは国の単位での欲をこのまま求めていくと、もう「極み」に来ているということは、どんな地球上の事実を見てもわかると思います。

西暦というキリスト教の単位で、その時期を見極めるというのも変な気もしますが、もう2000年が経ちました。西暦が始まってから2000年で、聖書を超える、というか聖書とは異なる価値観が必要とされているのです。もし、人間がもうしばらく生きていようというのならば。そういう意味では、西暦という単位ではないものが始まるのかもしれません。ですから、「さようなら20世紀」ではなく、「西暦よさようなら」とも言えるでしょう。

さて、僕たちはどういう判断をするのでしょうね。

●最後に、ゲームユーザーへ一言。
世界中を旅しよう。



WARP

D2 STAFF ROLL

ワープスタッフアンケート



『D2』がマスターアップしたばかりの1999年11月某日。ワープのスタッフ全員に､アンケートに答えてもらった。「『D2』制作の記録」とまではいかないだろうが、これを読めば『D2』誕生の瞬間に彼らが叫んだ、心の声を聞くことができるかもしれない。個人データも少しだけ書いてもらったので、スタッフの横顔も見えてくるはず。さて、この作品を生み出したのは、一体どんな人たちだったのだろうか？

① 名前
② 生年月日
③ 血液型
④ 出身地
⑤ 肩書き
⑥ 趣味
⑦ 座右の銘
⑧ 愛読書
⑨ 好きなゲーム
⑩ 好きな音楽
⑪ 好きな映画
⑫ 好きな○○○
⑬ 自分の武器（あるいは必殺技）
⑭ 『D2』制作の担当部分
⑮ 仕事につまったときの解消方法
⑯ 『D2』制作中の思い出
⑰ 『D2』でここに注目してほしいところ
⑱ 制作を終えて、今一番やりたいこと
⑲ ローラへの言葉
⑳ 『D2』をプレイされたファンの方々へのメッセージ

D2 STAFF ROLL



① 立石　章三郎
（たていし　しょうさぶろう）
② 昭和45年12日3日
③ B
④ 鹿児島県
⑤ CGディレクター
⑥ UEFAチャンピオンズリーグ
⑦ やりたいホーダイ
⑧ WWW
⑨『Spaceship Warlock』
『Manhole』
『AE』
『限りなき戦い』
『ソニック』
⑩ 自然の音
電子音
ノイズ
⑪『ゾンビ』
『羊たちの沈黙』
『オレンジ』
⑫ 好きなライダー：アマゾン
⑬ 筆頭同心田中
⑭ ケツフキ
⑮ ねる、おきる、ねる、忘れてる……。
⑯ 長すぎ……。
⑰ 音
⑱ 9時に来て5時に帰る
⑲ ぷるぷるパック
⑳ どうです？



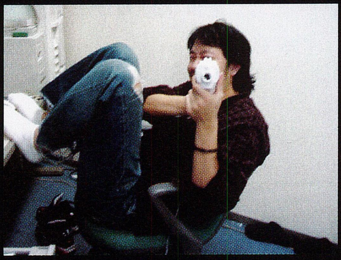
① 宮崎　朋浩
（みやざき　ともひろ）
② 昭和46年9日13日　③B
④ 東京都　⑤CGデザイナー
⑥ 一目で引き付けられる、
オモチャを衝動買い
⑦ 平常心（いつも心に余裕）
⑧ ニュートン（Newton）
⑨『リンクの冒険』（FC）
『ウンジャマラミー』（STAGE3）
⑩ ポップコーン
⑪『ブレードランナー』
『バック・トゥ・ザ・フューチャー』
『ヘルレイザー』
⑫ すきなピカチュウ：『手のひらピカチュウ』
⑬ ヤエバ
⑭ キャラクターデザイン、
モデリング
（主要キャラ、ボス、ザコ）
⑮ 手を洗う、トイレに行く
⑯ 出会い　そして　別れ
⑰ 雪、ボスキャラのイカレ方、
キンバリーの行動、雪。
⑱ 映画みるです。
⑲ 右手1つで顔が変わるローラ、もう
5年くらい顔を会わせているローラ、
又、顔が変わるその時まで……。
⑳ 見なれない生物を見かけても危害はありません。



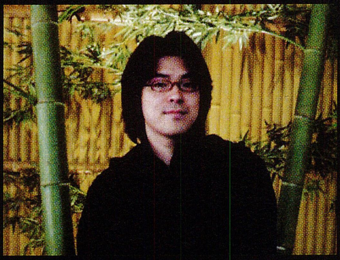
①菅村　弘彦
（すがむら　ひろひこ）
②昭和44年3日30日　③AB
④大阪府枚方市　⑤アニメーター
⑥車、銃
⑦ハードなトレーニングを課すことで、肉体的に向上できるということを知り、その実感が精神力をたくましくする。
⑧ゴルゴ13
⑨『シンジケート』
『Out of this world』
『太陽のしっぽ』
⑩マイケルシェンカー
⑪『ニキータ』
『ブラジル』
⑫好きなカレー：れんが屋のコンビカレー、甘口、チーズがけ
⑬ポンピングブレーキ
⑭リアルタイムDemoのアニメーション、カメラワーク
⑮帰る
⑯制作期間が長すぎて、何が『D2』の思い出かわからん。
⑰手づけで作った、くそ長いデモムービーをとばさないで見て下さい。
⑱散髪
⑲もうしばらく会いたくないから。
⑳ありがとうございます。



①幅　裕治
（はば　ゆうじ）
②昭和44年8日21日　③A
④岐阜県
⑤CGデザイナーと名刺に書いてありました。
⑥仕事が趣味さ
⑦身近に記しておいて、戒めとすることばや文。
⑧モーニング
⑨麻雀（点数計算あやしいけど）
⑩うとい。なんかあっかな。
最近はベンハーパーとか、映画のサントラとかよくききます。
⑪『2001』
『シャイニング』等
キューブリック作品
⑫好きなパチンコ台：
CRツモツモ天国
（この前、勝ったから）
⑬寝ないで仕事
（会社でねられないから）
⑭“舞台セット”担当
⑮仕事をしない
⑯30歳になって、将来が不安になった。いろいろ。
⑰初主演を果たしました　私
⑱次回作を作る（うそ）
⑲蛍の光
⑳D3はないよ。たぶん。



①窪川　智紀
（くぼかわ　ともき）
②昭和48年4月13日　③O
④千葉県
⑤右サイドバック
⑥すいこみ
⑦「どうも」から始まる人間関係
⑧　ー
⑨『ゼビウス』
⑩アフリカンミュージック
⑪『グーニーズ』
⑫好きな犬：ボビー
⑬空中戦
⑭アニメーション
⑮上野
⑯ボーリング大会
⑰ここ一番、指先
⑱ねる
⑲ありがと
⑳楽しんでください



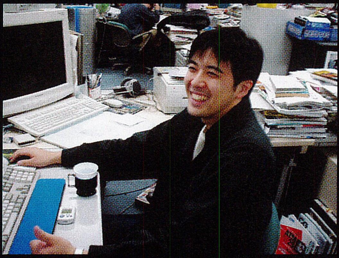
①新井　和晃
（あらい　かずあき）
②昭和48年12日9日
③AB
④埼玉県
⑤CGアニメーター
⑥おいしいものを食べる。
⑦日々是精進
⑧ナニワ金融道
⑨『ドラクエ』シリーズ
⑩たまに気がつくと、ドナドナを口ずさんでいる自分がいます。
⑪『ショーシャンクの空に』
『デッドマンウォーキング』
『セブン』
『グランブルー』
⑫好きなおでんダネ：大根サイコー！
⑬横になって3分後には深い眠りにつくことができます。
⑭Demoパートからのカメラワーク、モーション他
⑮寝る
⑯ペプシのスターウォーズのキャップをみんなで集めた。
⑰ハンドメイドなアニメーション
⑱旅
⑲寒かったら、
厚着したほうがいいよ。
⑳ありがとうございました。



①望月　智
（もちづき　さとし）
②昭和47年8月5日
③B
④静岡県
⑤CGデザイナー
アニメーター
⑥映画、単車
⑦人事を尽くして天命を待つ
⑧　ー
⑨　ー
⑩Alanis Morissette、
Aerosmith
⑪『Black Rain』
『Matrix』
『BLADE』
⑫好きなバーボン：JIMBEAM
好きな単車：ファルゴーレ　ビアンカ
⑬右手人差し指
⑭小物のモデリング、
後半のアニメーションの一部
⑮酒と単車
⑯なし（忙しかった）
⑰End Credit
⑱Input
⑲またいずれどこかで……。
⑳Have a Fun！！



①尾田　委久
（おだ　ともひさ）
②昭和50年9日26日
③O
④奈良県奈良市
⑤CGの人
⑥限りなく仕事に近いこと
⑦おなかたいせつに
⑧仕事中は「3D studio MAX」のマニュアル
⑨『Duke Nukem 3D』
⑩skmt
⑪『暗殺の森』
『黒い瞳』
⑫好きなオヤツ：あんまり売っていないチェリーのゼリービーンズ。タクシーに乗って買いに行きます。
⑬カリ部分
⑭エフェクト、リップシンク、
キャラモーション、etc.,
⑮コンビニに行く
⑯『D2』制作の思い出は、
そのまま東京生活の思い出です。
⑰手作り感
⑱制作を終えてもう数週間経ち、ねむるだけねむってしまったので、今は次の仕事がしたい。
⑲また会いましょう。
⑳次もよろしくおねがいします。



① 小林　央宗
（こばやし　てるのり）
② 昭和45年3日31日
③ A
④ 北海道室蘭市
⑤ デザイナー
⑥ PDA
⑦ 一食一膳
⑧ マカロニほうれん荘
（愛読書というよりバイブル）
⑨『ポートピア連続殺人事件』
⑩ エリック・サティの音楽
⑪『2001』
⑫ 好きなコマンド：⌘＋Z
⑬ 超高感度な鼻
スーパー中指
⑭ 貯蔵庫、観測所、
サブキャラ、武器、etc.,
⑮ ブラブラする。
（その時なにかがひらめく！）
⑯ 眠くておぼえてません。
⑰ "花"
⑱ 温泉につかる
⑲ あなたの旅は終わらない
⑳ 何かを"発見"してください。



① 笠原　朋子
（かさはら　ともこ）
② 昭和46年12日10日　③A
④ 東京都
⑤ なし
⑥ プロレス見に行きたいです
⑦ よろしく哀愁
⑧ 西村しのぶ
⑨『To Heart』
⑩ 雅楽
⑪『ヌードの夜』
『眺めのいい部屋』
⑫ ー
⑬ けんこう
⑭ 雑用
⑮ スターバックス
⑯ 書き出し
⑰ ぜんぶ
⑱ ねこ飼いたい
⑲ おつかれ様でした
⑳ おつかれ様でした



① 竹内　高
（たけうち　こう）
② 昭和45年11日28日
③ A
④ 高知県高知市　⑤絵描きさん
⑥ おいしいお酒。
⑦ なし。
⑧ 遠藤周作のエッセイが好き。
椎名誠の旅シリーズ。
⑨『パックマン』
（デザインが好き）
⑩ J-POP
（カラオケで歌うから）
⑪『ミッドナイトラン』
（渋い頃のデニーロ最高）
⑫ 好きな絵：モディリアーニの描く女の人
⑬ どんなに酔ってても犬の様に自分の部屋に帰れる。
⑭ モデラーの人たちのお手伝い。
動物。
⑮ 風呂。
大黒湯385円。
⑯ 足がはれたり、眼がはれたり。
⑰ 動物。
⑱ 絵を描くこと。
⑲ お疲れちゃん。
⑳ どうもありがとうございました。
ほんとに。



① 井上　敦
（いのうえ　あつし）
② 昭和51年2日25日　③A
④ 岐阜県揖斐郡
⑤ CGアニメーター
⑥ CG、ディズニーのアニメ、
人間観察
⑦ 人らしく生きる
⑧ 無限の住人、バガボンド、
京極夏彦作品
⑨ 任天堂の『MOTHER』
『バーチャ』
『E0』
⑩ シンニード・オコナー
⑪『フィーリング　ミネソタ』
『ハートブルー』
⑫ 好きなお酒：ジン
⑬ 良くも悪くも忘れっぽいところ
⑭ ザコキャラやボスの
戦闘中のアニメーション
⑮ とにかく寝る
⑯ 首がいたくて……
⑰ STORY。時間があれば一気に通してやってほしいです。
⑱ 田舎に帰ってのんびりしたい。
⑲ 今回は敵キャラ中心だったのであまり接点はありませんでしたが、おつかれ様でした。
⑳ 次回作も宜しくお願いします。



① 畠山　導人
（はやけやま　みちひと）
② 昭和43年1日1日　③O
④ 神奈川県川崎市
⑤ CG
⑥ 仕事
⑦ 座右の銘とかって興味ないです。
⑧ カミュ『ペスト』
⑨ 任天堂『メトロイド』シリーズ
⑩ Blanky Jet City
⑪『シャイン』
⑫ 好きな曲線：カラダのライン
⑬ どこでも寝られる
⑭ いろいろ
⑮ つまらない
⑯ 最後に入ったので、途中頑張っていた人に悪いなと。
⑰ マーサの表情が好きです。誰ですか作ったの？
⑱ 買っただけでやっていないゲームと次の仕事
⑲ ごめんなさい。僕は日本の女性が好きです。
⑳ ありがとうございます。



① 山田　まり絵
（やまだ　まりえ）
② 昭和41年11日4日　③B
④ 神奈川県逗子市　⑤CGデザイナー
⑥ 素人演劇
⑦ 覆水盆に2/3は還る
ミスも素早くリカバーすればかなりフォローできる、の意。
⑧ 京極夏彦、竹内久美子、手塚治虫、各著作。『鼻行類』
⑨『ドラクエ』シリーズ
⑩ YMO、ティアーズ・フォー・フィアーズ、エコー＆ザ・バニーメンなど。
⑪『七人の侍』『天空の城ラピュタ』、『バグダット・カフェ』
⑫ 好きな酒：日本酒（新潟、富山産）、ワイン、韓国ドブロク
⑬ 酔った上での無礼講攻撃、セクハラ糾弾
⑭ ステイタス画面、パートン研究所の案内モニターの静止画、パッケージ、広告、販促物
⑮ 食う飲む、一晩ほっといて寝る
⑯ 会社の床で寝たら「それじゃ飯野さんと同じ」と言われたので、仮眠用の座イスを買った
⑰ アンケートはがきの切手スペースに書いてあることば
⑱ 飲み会
⑲ 女32才。勝負はこれからだぜ。
⑳ 楽しんで頂けるといいですが。



① 佐藤　直哉
（さとう　なおや）
② 昭和45年9日4日
③ B
④ 東京都
⑤ プログラマ
⑥ パペットあつめ
⑦ てきとーに
⑧ ない
⑨『サバッシュ』
⑩ デビッド・シルビアン
⑪『ある日どこかで』
『天国からきたチャンピオン』
『クリスマスツリー』
⑫ 好きな動物：ねこ
⑬ ねない、たべない
⑭ たくさん
⑮ 外にコーヒーをのみにいく、
1人になる
⑯ 5年間のことをいろいろ思い出しました。あと笠原さんにたくさんめいわくかけました。
⑰ RO3DO7、R04D06、R29D06、etc.,
⑱ ねことあそぶ
⑲ さようなら
そして
おつかれさま
⑳ ありがとうございます。
本当に……。



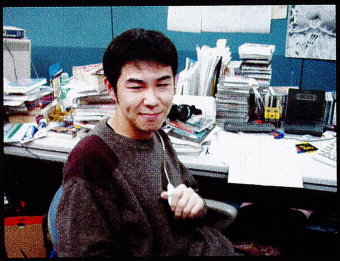
① 林田　浩典
（はやしだ　ひろふみ）
② 昭和43年1日7日　③B
④ 大分県　⑤プログラマ
⑥ バイク　⑦なし　⑧日経もの
⑨『グラディウスII』
『ウィニングラン・スズカ』
『セガラリー』
⑩ ー
⑪『ドラえもん』
⑫ 好きなヤサイ：アボガド
⑬ つくえをよごす
⑭ プログラム
⑮ トイレに行く
⑯ ルーマニアに行ったこと
⑰ たくさんある
⑱ 旅
⑲ なし
⑳ ちゃんとエンディングまで行けたか心配です。



①酒井　誠
（さかい　まこと）
②昭和48年4月3日　③AB
④茨城県水戸市　⑤プログラマ
⑥切手あつめ
⑦大王プレイ
⑧男の艶園地
⑨『ホッターマンのちていたんけん』
⑩グレイ
⑪『タイタニック』
⑫好きな雑誌：男の艶園地
⑬ピンクローター
⑭はげまし
⑮カラオケ
⑯中3の夏休み
⑰オレの肉体美
⑱人さらい
⑲がんばって
⑳フン。



①島倉　啓充
（しまくら　ひろみつ）
②昭和49年12日1日　③O
④富山県射水郡　⑤プログラマー
⑥断然バス釣り。友達下さい。
⑦嘘も方便。良くお世話になりました。アハハ、嘘ですよ嘘。
⑧ファミ通は良く読みますね。
⑨『スーパーモンキー大冒険』
業界の厳しさを知りました。
⑩椎名りんごが大好きです。
漢字、知らないくらい。
⑪『フォレストガンプ』ですね。
僕の親切の全てはここに。
⑫好きなポケモン：ピカチュウ
ホントにいたら気持ちわ……。
⑬バグ。すいません取らな……。
⑭サウンド、ステータス画面
⑮誰かに話し掛けます。
⑯「eno」と書かれたペットボトルを良く空けた。いい思い出。
⑰やはり独特のセリフ回し。
⑱やはりバス釣りでしょうか。
男のロマンを感じませんか？
感じませんね。友達下さい。
⑲本当にお疲れ様でした。
⑳遊んで頂き有り難うございます。
『D2』からあふれるパワーを感じていただけたでしょうか？　感じた方ごめんなさい。出してません。
でわ、次回作にて。



①川島　太樹
（かわしま　だいじゅ）
②昭和47年8月23日　③O
④千葉県船橋市
⑤プログラマー
⑥忘れた
⑦特にないです
⑧プログラミング言語C（うそ）
⑨『パックマン』
⑩イギリスのギターバンドが好きです
⑪『my life as a dog』
⑫好きなドリフ：志村けん
⑬ヒミツ
⑭部屋の中、あと細々とした所を色々
⑮音楽を聴く、ゆっくりとたばこをすう
⑯『D2』以外の思い出がないこと
⑰end credit
⑱意外と次のが作りたかったりします
⑲もっとおしとやかに
⑳楽しんでいただければ幸いです



①渋谷　朋治
（しぶや　ともはる）
②昭和52年3月19日　③O
④茨城県
⑤プログラマー
⑥ちょっと無茶な車の運転
⑦みんな仲良く
⑧本は読まない
⑨『EO』、『Dの食卓』、
『実況パワフルプロ野球』、
『実況ワールドサッカー』
⑩すごい昔のMr.children
⑪『ドラえもん』、
『タイタニック』
⑫好きな人：3人
⑬ミラクルトーク
⑭ゲームバランス、プルプラー、モンスターのフロー
⑮バラエティ番組をいっぱい見る、屋上に行く、さらに仕事をする
⑯マック、熱いお湯、
暑いブース、厚い資料
⑰ストーリー
⑱プログラムかな、
あとどっか行きたいね
⑲いっぱい戦闘させてしまって、
ごめんなさいね。
⑳2回目、3回目のプレイはもっと楽しめます。その時に『ぷるぷるパック』もお忘れなく！



①田辺　恵理
（たなべ　えり）
②昭和47年9日26日　③A
④千葉県
⑤ネットワーク開発部
⑥お仕事
⑦Simple is best!!!
⑧MdN
⑨『Dの食卓』
⑩ショパン、
キャンディ・ダルファー、
ICE
⑪イロイロ
⑫好きなMacintosh：G4ほしーっ
⑬強運
⑭ホームページ全リニューアル
⑮音楽を聴きながら、
ソファーでゴロゴロ
⑯ドリームパスポートには
泣かされました。
⑰http://www.warp-jp.com/
あそびに来てね。
⑱次のお仕事
⑲お疲れさまデス
⑳これからもよろしく！



①小川　哲也
（おがわ　てつや）
②昭和52年7日19日　③AB
④東京都　⑤プログラマー
⑥買い物
⑦なんとかなるなる
⑧ない
⑨今までに遊んできた、
すべてのゲーム
⑩沢山
⑪『ウィンズ』、『山猫は眠らない』
⑫好きなラジオ局：FMフジ
⑬いつもニコニコ
⑭カメラモード、PCの組み立てとメンテ
⑮音楽を聴きながら眠る
⑯お、おなかが……
⑰写真
⑱本を読みたい
⑲あなたをぜひ、カメラで撮りたかったです。
⑳いろいろな物を撮影してみてください。



①砂岡　純子
（すなおか　じゅんこ）
②昭和45年10月17日　③A
④東京は築地、江戸っ子三代目
⑤WARP日本酒友の会会長
⑥グルメ、旅行、映画鑑賞
⑦　ー　⑧グルメ本全て（笑）。
⑨『ドラクエ』、『FF』シリーズ、『超兄貴』（PCエンジン）
⑩洋楽にどっぷりはまってマス
⑪『スターウォーズ』、『バウンド』、『マトリックス』etc.,
⑫好きな日本酒：久保田
⑬江戸っ子な性格。
⑭イベント、営業、販促物
⑮おいしいものを食べ、飲む。うちのクー（ネコ）と遊ぶ。
⑯『D2』制作発表後にプロポーズされた→発売まで待ってもらう→発売延期→発売がいつになるのかがわからないのでことわる→婚期が遅れる
⑰ストーリー、音楽
⑱豪遊！　海外旅行→プーケット
国内旅行→料亭旅館
⑲あなたの為にプライベートを捨て、2年以上もプロモーションをしました。今度はあなたが私のプロモーションをして下さい。
⑳是非、ヘッドフォンでプレイして下さいねっ！！



①櫻井千秋
（さくらい　ちあき）
②昭和45年8月25日　③O
④YOKOHAMA　⑤広報
⑥現実逃避、日本脱出計画
⑦If you love somebody Set them free.
⑧重症活字中毒なので専門書から新聞チラシまで何でも。
⑨もっもっもちろん『D2』に決まってるっす！
⑩父がクラシックとJAZZ狂いで、自分にもその血が流れていると最近実感します。
⑪『NEW CINEMA PARADICE』『シャイニング』
⑫好きな夜遊び：最近はずっと、「BLUE NOTE東京」に入り浸り。
⑬ムカっ腹たてていても、必要とあらばとびっきりの笑顔で、心にもないことをいけしゃあしゃあと言える。
⑭広報全般
⑮とりあえず帰る。飲んで寝る。
⑯制作中に彼が2回変わった。生まれて初めて仕事で泣いた。
⑰スタッフロールの長さ
⑱デート！　デーート！
デーーート！　×半年分。
⑲今度飲みに行こーね。
⑳お幸せに。



① 依藤　慎司
（よりふじ　しんじ）
② 昭和46年6月29日
③ AB
④ 鳥取県
⑤ 広報
⑥ YMOコピーバンド
⑦ 身を捨ててこそ浮かぶ瀬もあれ
⑧ ダ・カーポ、
PC・Web情報誌
ビジネス書、
怪談本
⑨『リアルサウンド～風のリグレット～』
⑩ YMO、ビートルズ
⑪『クリスマス・キャロル』
⑫ 好きなシンセ：つまみのいっぱいついたアナログシンセ
⑬ 武器ですか？
……タマ切れしました。
⑭ 音楽　イベント　広報
⑮ 自爆
⑯ 今までに経験したことのない喜怒哀楽
⑰ 精密なグラフィック
⑱ バンドのライブ
仕事の勉強
⑲ 雪山はさぞ寒かったでしょう
⑳ ミレニアムを感じていただけましたか？



① 山崎　桜
（やまざき　さくら）
② 昭和48年12月4日
③ O
④ 埼玉県
⑤ 代表部アシスタント
⑥ 買物。
回転寿司にはまっています。
⑦ 何事もなるようになる、です。
⑧ 特にありません。
⑨『パラッパラッパー』、
『ウンジャマラミー』
⑩ ありすぎて書けません。
⑪『ギルバートグレイプ』
『天使はこの森でバスを降りた』
『ニキータ』など。
⑫ 好きな焼肉屋メニュー：ハラミ、テグタン
⑬ 体が丈夫なところです。
⑭ スケジュール管理など
⑮ ひたすら食べることです。
⑯ マスターアップのときに『フカヒレ姿煮ごはん』を食べられたことです。おいしかったぁ！
⑰ 音とか、すべてだと思います。
⑱ 制作はしていないのですが、南国へ行きたいです。
⑲ 美しすぎる！！
⑳ 一緒に楽しみましょう。

Column

文／猫柳けいた

隕石 meteorite

30数億年という地球生物の歴史の中で、種の繁栄と絶滅は、繰り返し行なわれてきた。その原因はさまざまだが、現代人の興味を駆り立て、科学者たちの頭を悩ませてきたのが、約6500万年前の白亜紀末に起こった『恐竜の絶滅』だろう。すべての種の95パーセントが滅びたというペルム紀末の大絶滅よりも規模は小さいと言われているが、それでも白亜紀末には、種の60～80パーセントが絶滅している。それを引き起こした原因で、もっとも有力視されている説が、『巨大隕石の衝突』である。かねてより推論の範疇で語られていた隕石衝突説だが、1980年にアメリカのノーベル賞物理学者ルイス・アルバレスのグループが、具体的な証拠と論文を提出、本格的な研究がスタートした。その証拠とは、白亜紀と第三紀の間の地層（K-T境界層）で、地球の地殻中には本来、微細にしか含まれていないイリジウム元素が多量に検出され、さらに微小球体と呼ばれる隕石衝突によって生じた溶解した鉱物の飛沫が発見されたことなどである。これにより隕石の衝突が大量の粉塵を巻き上げて、地球の食物連鎖で重要な役割を果たす光合成に必要な太陽光線を遮り、もとからの環境変動によって衰退していた白亜紀の生物の息の根を止めてしまったと推察されるという。もっとも未だに反論も多いのだが、メキシコのユカタン半島北部に、直径約200キロメートルのクレーターが発見されるにいたって、隕石説は定説化しつつある。ここで、もう一つの隕石衝突にまつわる面白い仮説を紹介しよう。それは1977年にイギリスの天文学者フレッド・ホイルらが発表した『生命彗星発生説』だ。地球上の生命は彗星の中で生まれ、また、インフルエンザなどの伝染病ウィルスも隕石によって飛来したとする説である。本土といっさい接触のない離島で、ウィルス性の病気が流行するのも、隕石や彗星の飛来に起因するというのだ。もちろん、仮説に過ぎないが、それが真実とすれば、隕石がもたらすのは環境の変動だけではなくなる。宇宙に浮かぶ地球は、常に生物絶滅の恐怖にさらされているのである。

UFOと地球外知的生命体 Extra-Terrestrial Intelligence and UFO

古くは紀元前からの記録が残っているUFOの目撃談だが、1947年6月、アメリカのワシントン州でケネス・アーノルドがUFOの編隊を目撃したという事件から『空飛ぶ円盤』という言葉が世界中に広まり、1940年代の後半に入るとさらに目撃情報が急増した。大規模なテクノロジー戦争を経験し、宇宙時代を迎えようとしていた人々の関心が、空へと集まっていたせいだろうか。同年7月、ニューメキシコ州ロズウェル近郊にUFO墜落の噂が流れると、世の中は一気に宇宙人、空飛ぶ円盤ブームに突入する。アメリカ空軍が非公式ながらUFO調査機関を設立したのも、この時期だ。だが、ここでのUFOとは、あくまで未確認飛行物体のことで、UFO＝宇宙人が乗るスペースクラフト説は、学会や軍が早々と否定声明を発表している。しかし、地球をとりまく広大な宇宙に、知的生命体が存在しているのは、科学的にも否定できない事実。浮かれた円盤ブームの陰で、彼らを探そうとする計画は地道に続けられていた。電波天文学は1933年から始まったが、1959年にコーネル大学の物理学者フィリップ・モリソンとジュゼッペ・コッコーニは、観測される宇宙エネルギー中に、地球外知的生命体の発した信号が含まれている可能性を指摘し、翌年の1960年にアメリカのウェストバージニア州で、地球外知的生命体探索『オズマ計画』を実施した。その後の『サイクロプス計画』（1971年）、『オリオン計画』（1977年）などを経て、1992年にNASAは最大規模の、その名もズバリ『SETI計画』（Search for Extra-Terrestrial Intelligence）をスタートさせる。Contact for＝接触……、とまでいかないまでも、異星の隣人発見に望みがかかっている。しかし、なぜこれほど人類は地球外知的生命体の発見にやっきになっているのだろうか。異星文明のサンプルを入手し、そこから技術文明社会の寿命、つまり、地球文明破滅を予測し、回避するという目的があるのではないだろうか。そう考えると、NASAも、核武装解除や地球環境保全を訴えるUFO＝スペースクラフト説支持の超常現象ファンも、根底は一緒ということか。

環境破壊

enviromental disruption

300万年前、類人猿の一部が樹上から地上に降り立った。分岐、進化を重ねた彼らが、現在の人間の直接的な先祖として歴史上に登場するのは、わずか3万5000年前のことだ。これは地球という惑星の年齢から考えれば、ほんのごく最近のことにしか過ぎない。だが、現代人は数100年というさらにわずかな時間で、地球環境を破壊し、自らの文明を滅亡させようとしている……。

これまで、発達した文明は、環境悪化を補完する役割を果たしてきた。しかし、問題はそれら文明が、人間に牙を剥き始めたということである。最近、問題視されているダイオキシンを含む環境ホルモン汚染、オゾン層の破壊、そして核汚染など、便利さと引き換えに自らの生活圏を破壊している例は多い。人類は地球環境を浪費する生物なのである。

環境破壊は、現実的な問題となって現れ始めた。近年、世界各国で環境に影響を受けやすい両生類、カエルの発生異常（奇形）や絶滅が多数報告されている。直接的な原因はつかめていないが、環境破壊が原因で自然界のバランスが崩れ始めているという可能性は大きい。この報告を指して、来世紀、恐竜絶滅規模の生態系の大変化が起きると予測する学者は多い。

文明……つまり、便利さを追求した自然のコントロールは、生態系からの離脱を意味する。逆に言えば、人間は滅亡しても、生態系にはほとんど影響がないということになる。人間が、どんなに環境を破壊して滅亡しようと、ほんの数10万年経てば、地球環境は原始の状態にリセットされるだろう。よく「地球が危ない」というコピーを見かけるが、危ないのは地球ではなく、我々自身なのではないだろうか。知的進化を遂げ、爆発的に人口を増やし、まるで唯一無二の支配者のように振る舞ってきた人間だが、地球においての生物的立場は、それほど重要ではないのかもしれない。まず、それを理解しないと、エゴイスティックな環境破壊は止められないのだ。

クローン

clone

1997年、イギリスのイアン・ウィルムット博士のもとで一匹の羊が誕生した。遺伝子組成が、細胞提供体と全く同一なクローン羊、ドリーである。世界はこの発表に注目し、同時に震撼した。人間が、神の領域と思われてきた『生命』の領域に踏みこんだからである。人類がクローン生物を生み出したのは、ドリーが最初ではない。1952年には、すでにクローンカエルが生まれているし、ウィルムット博士自身も1980年代に最初のクローン羊の誕生実験に成功している。ドリーが注目されたのは『成獣の体細胞を使ったクローン実験』だったからである。これまでの『受精卵クローン』は、核を取り除いた未受精卵に、体外受精した別の卵子の胚を移植して作られていた。ドリーの場合は、卵子の胚ではなく、体細胞を使用したもの。親の形質が100パーセント受け継がれているのだ。ドリーの誕生後、アメリカや日本も体細胞クローンの牛の誕生させている。これを受け、先進各国は、倫理上の理由から、人間の個体生産を目的とした実験を禁止した。しかし、そのすべてが中止になったのではない。たとえば、心臓だけ、肝臓だけといった、人間の器官のみを培養する研究は、現在も着々と続けられている。難病患者の細胞を培養し、全く拒否反応がない移植用臓器を作ろうというのだ。だが、はたして、人間かそうでないかの基準は何なのだろう。スペアパーツ用に脳のないクローン人間を作ることは許されるだろうか。クローン実験の前には、人間が考えなければいけないことが山積みされている。もちろん、こうした倫理面でのグレーな部分だけがあるわけではない。希少動物の増殖や、絶滅動物の再繁殖といった生物学上の有効利用も可能なのだ。1999年、二つの報道が新聞を賑わせた。一つはマンモスのDNA抽出に失敗したという記事。もう一つは、牛の卵子への人間の体細胞移植に成功したという記事。クローン実験は、人類の夢と恐怖という二律背反の性格を合わせ持ちながら、これからも進められていくことだろう。

DNA

deoxyribonucleic acid

DNA（デオキシリボ核酸）とは、生物の細胞核に含まれる染色体（ゲノム）にある遺伝子の本体のことで、塩基という化合物が二重らせん状に並んだ構造をしている。理論上、30億通りもある塩基の並び方は、個人によって異なり、生涯変わることのない究極の個人情報である。さまざまな種に特有な遺伝情報は、現在、数ヵ国で研究が行なわれ、人間においては約20パーセントまでの塩基配列が解析されている。1970年代後半に開発された、遺伝子の組み替え技術や構造決定技術は、分子生物学にとどまらず、医学や薬学など、さまざまな分野で広く使われることになった。たとえば、1985年にイギリスのアレック・ジェフリー博士が開発したDNAによる個人識別法は、犯罪捜査にも導入されている（日本では、特許権の問題から科学警察研究所が開発した独自の方式を使用）。

さて、人間の細胞には、もう一つのDNAが存在する。細胞中にあるミトコンドリアが持つミトコンドリアDNAである。ミトコンドリアは、人間の活動に必要なエネルギーを作り出す小器官で、そのDNAはほとんどの場合、母親からのみ子に伝わる性質を持っている。また、異なる生物のミトコンドリアDNAの遺伝子配列を比べて、進化の系統を特定することができるため、その解析結果は系統学にも用いられている。

1987年、これらの解析法を用いた面白い説が発表された。多様な人種からミトコンドリアDNAを採取し、比較、解析した結果、すべての人種のルーツがアフリカにいた、ある女性に辿り着いたというのだ。これは人類がアフリカで誕生したことを示す。一人の女性からスタートしたわけではないだろうが、学会では、創世記のアダムとイヴの物語になぞらえ、この女性をミトコンドリア・イヴと名付けたという……。DNAは、あらゆる生命現象の構造、活動の基本である。すべての最先端科学の枠を超えたこの研究は、生命進化や環境問題の解決というすばらしい成果を必ずやもたらしてくれるはずだ。

PRE-STORY

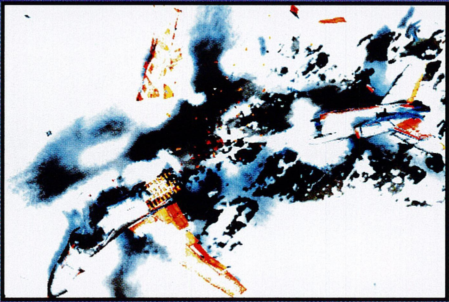
旅客機、隕石衝突事故　数時間前の物語

カナダ山中に墜落した旅客機に搭乗していた数名の乗客は、

事故の起こる数時間前に

メモや日記といった個人的な記録を残していた。

その記録は、彼らがなぜ事故機に乗り合わせていたのか、



墜落のあとに遭遇した奇怪な事件に

どのように関わっていたのか、

ということを読み取ることができる

前日譚である。

これらの個人的資料の分析は、

事件全体を把握するための近道でもある。

旅客機、隕石衝突事故　数時間前の物語



「運命の刻」

2000.12.24　晴れ

私の乗った飛行機が、カナダの空港に向かって離陸しようとしている。あと数時間もすれば、思い出の我が家に帰りつけるだろう……と、普通なら懐かしみながらこう書くのだろうが、私の場合はちょっと違う。

遺伝子工学研究所の所長だった母は、出産の一週間後に事故で亡くなり、赤ん坊だった私は、祖父の親戚たちによって別の土地で育てられた。

私は出生の地を踏もうとはしなかった。なぜなら、閉鎖されている母の研究所には、暖かい田舎の雰囲気や思い出の類いは一切望めなかったし、なにより財産管理人の弁護士事務所から、カナダの研究施設への帰郷が許されていなかったからだ。理由は明確に知らされなかったが、複雑な研究施設の運営権争いに巻き込まれない配慮とだけ聞かされていた。

そして今日。西暦2000年の12月。私の27歳の誕生日を前にして、突然、カナダへの渡航許可が出た。一体、なぜ？

研究所に行けばすべてがわかるのだろうか……？

行ってみよう。私の生まれた場所へ。私は母の唯一の形見であるコンパクトを手に、カナダ行きの飛行機に乗り込んだ。

Laura Parton

<ローラのノートブックパソコンに記された手記>









「パートナー」

TO　DYLAN

　僕の突然の帰郷に驚いたろう。
君と二人で担当しているあの事件の捜査は、一時、中断というわけだ。
この埋め合せは必ずするが、パートナーである君には、
帰郷する本当の理由を知らせておくべきだと思ってペンをとった。

　僕の父が科学者だということは、以前、話をしたと思う。
薬学が専門で、製薬会社を経営しているが、
その余暇に彼は天文学や考古学の研究もしていた。
その父が興奮して、突然、緊急の連絡をよこした。
「地球滅亡の日が3日後に迫った」っていうんだ。

　父の錯乱が病気によるものだったら、向こうには母や弟もいるから心配ないんだが、
ちょっと気になる情報も入手している。
最近、流行している幻覚剤『リンダ』が、故郷の近くで生産されてるって話だ。

　父の錯乱の原因が幻覚剤だとは思わないが、大規模なハーブの生成工場を持つ会社が、事件に巻き込まれている可能性は十分にある。
部長には出張捜査の申請を出した。銃も持ち歩くことにする。

　少し早いが、先に言っておくよ。

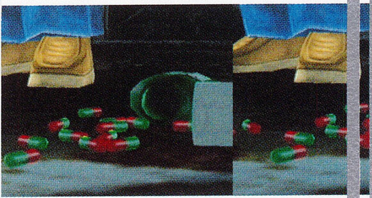
　Merry Christmas and Happy New Year!

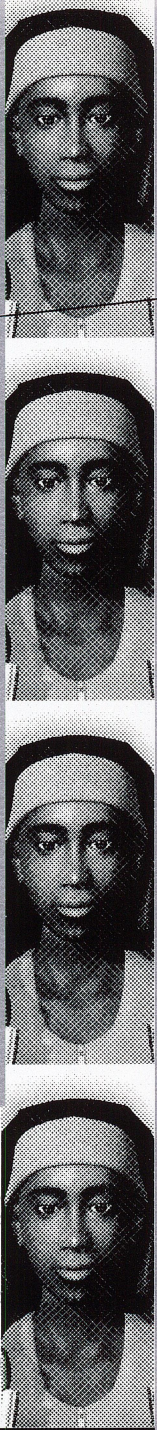
　21世紀に会おう。

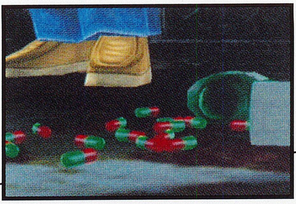
FROM　DAVID

＜デビッドがFBIの同僚に宛てた伝言＞









「DRAG」

昨晩、久しぶりにあの夢を見た。

過去のことはすっかり忘れたはずだったのに、悪夢の方はそれを許してくれなかった。

あの遠い日、母を慰みものにした借金取りの男たちが、ギラギラした目を光らせて、今度は私を追いかけてくる。先頭を走るのは、あの日、幼い私が撃ち殺した男だ。顔なんか思い出せないけど、胸に大きな銃創が穿たれていて、噴水のように血がザアザア流れ出て……。

ここ数日、悪夢を忘れるために飲む『リンダ』をやめていたせいかも……。飛行機内で副作用の発作を起こして、入国時にトラブルになるはごめんだから、うまくカプセルを持ち込もう。

とにかく私は、一刻も早く、あの北の地に赴かなければいけない。ある暴行事件の新聞記事に添えられた、カナダにあるというリンダ原産地の写真。その風景こそ、リンダ服用時の幻覚の中に拡がる場所だった。

くり返しその風景の幻を見るのは、忌わしい過去と決別するための何かが、その場所にあるのを啓示しているに違いない……。

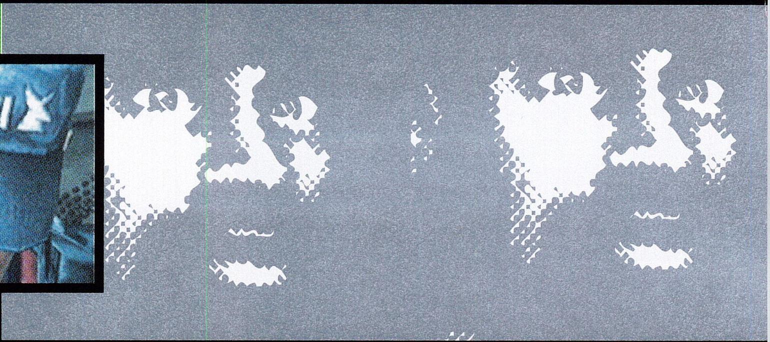
私はそう確信して、すがるように飛行機に飛び乗った。

2000.12.24
悪夢から目覚めた朝に

「DRAG」

<キンバリーの日記>





「定時連絡」

Received: from XXXXX1234568.ceti.co.xx
From: Parker Jackson
Date: 25 Dec 2000 10:44:36
To: ceti-members,

Subject: 定時連絡

予定通り、もうすぐ我々はカナダ行きの旅客機に乗り込む。
メンバーの調子も上々で、体調を崩している者は、今のところ一人もいない。カナダでの6500万年前の隕石の第一次調査で成果を挙げれば、後の予算が確保できるんだから、気合いも違うんだろう。

今回の現地調査で予想通りの結果を得られるか心配だが、逆に、我々の学説を証明できるとしたら、それもまた不安だ。その隕石が何かの意志によって落下し、恐竜を絶滅させたのなら、俺は正直言って怖いよ。

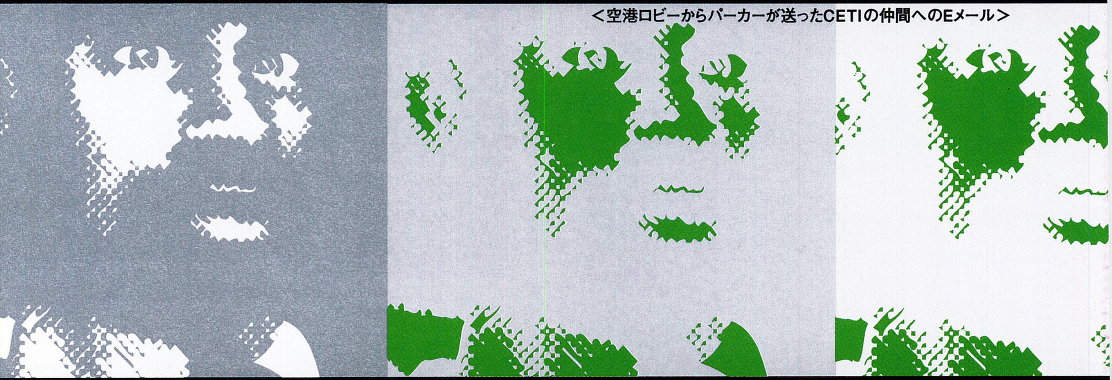
今、世界を支配しているつもりの人間だって、いつ滅ぼされるかわからないってことだからね。調査とはまるで、人類の運命をのぞき見するようなもんだ。

隕石落下地点から発信されている謎の電波だって、第二の隕石を呼び寄せているものかもしれないからな。UFO調査の方が気が楽だよ。まあ、UFOより、自分の逃げた女房を捜せって言われるけどね（笑）。

おっと、今、フライト案内のアナウンスが流れた。
出発時刻は予定通りだ。

到着まで、雲の上でグレムリンでも捜すことにするよ。カナダに着いたらまた連絡する。それじゃ。

＜空港ロビーからパーカーが送ったCETIの仲間へのEメール＞





「祖父への手紙」

大好きなおじいちゃんへ

おじいちゃん元気ですか。ジェニーも元気です。
プレゼントで送ってもらったクマちゃんも、とっても元気で、
ジェニーと仲良く遊んでます。

こちらも、だいぶ寒くなってきました。
きっと、おじいちゃんの家のまわりは、
そり遊びができるほど、雪がいっぱいだと思います。
今年の冬も、おじいちゃんと過ごせることになって、
いまから、とっても楽しみです。

このあいだ、
「誕生日とクリスマスがいっしょだと、プレゼントがひとつきりで、
ちょっとソンね」といったら、お母さんは笑ってました。
あまり笑わなかったお母さんが、
このごろとても明るくなってジェニーもうれしいです。

おじいちゃん、手品はうまくなりましたか。
今年は、ハトを出す手品を見せてくれるっていってたよね。
ジェニーはわくわくしています。
お母さんも楽しみだって。

きょう、お母さんが飛行機のきっぷをよやくしました。
もうすぐ、おじいちゃんの山小屋に飛んで行くから、待っててね。
ジェニーより。

<ジェニーが祖父に宛てて書いた手紙>



ENO'S TALK あとがきにかえて







ENO'S TALK



20世紀はどんな世紀だったと呼ばれるのだろう。

科学と戦争が生んだもの、それが現代、今の地球、今の世界です。僕たちはその加速の跡地に生きていて、これから生きていかなければいけません。加速は運命なのかもしれません。

もし、人間がもうしばらく生きていようというのならば、西暦という単位ではないものが始まるのかもしれません。ですから、「さようなら20世紀」ではなく、「西暦よさようなら」とも言えるでしょう。

この本が出版される頃はもう1000年単位の年度末の大騒ぎで、大変な雰囲気なのでしょうが、新しいことを喜ぶ前に、少しだけ「今」というものを、20世紀という去っていく時代を振り返り、考えてみたいと思います。

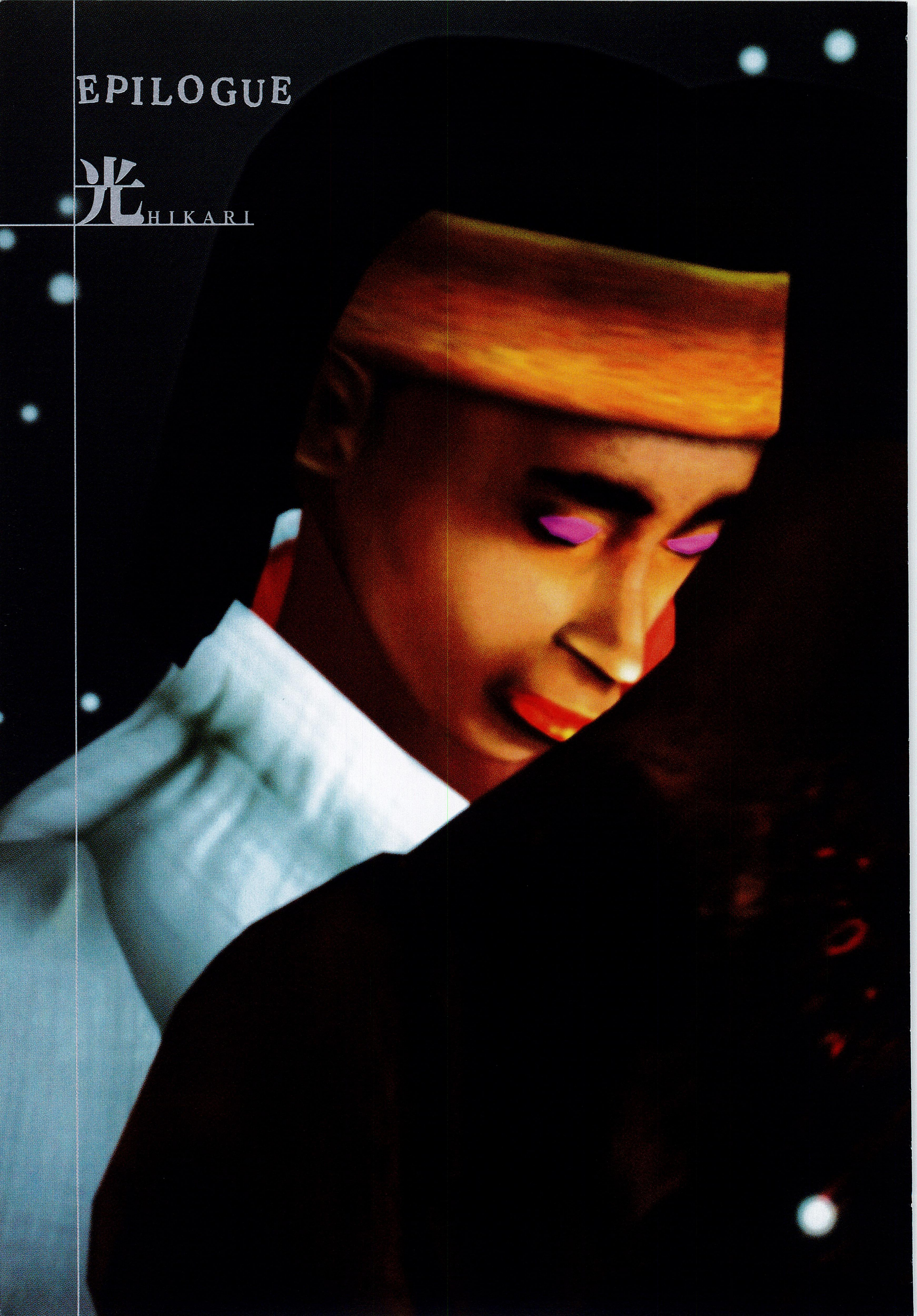
1999年11月30日
株式会社ワープ代表
飯野賢治

「今を生きる−20世紀に思うこと−」より抜粋。



EPILOGUE

光 HIKARI



はじめに光があった

星と星の間にあるもの、それは闇と呼ばれた

闇に寄り添い、生きる者たちは
悲しみからも取り残され
太陽からの手紙に火をくべた

闇に寄り添い、生きる者たちは
自らの血を絵筆とし
忌まわしき言葉を紡いだ

言葉は心を伝えない
言葉は自分自身を守るための道具だった

そして、あやまちの砦を築きはじめた

一日目に、空を燃やす火をあつめた
二日目に、水を燃やす火をあつめた
三日目に、土を燃やす火をあつめた
四日目に、星を燃やすだけの火をあつめた
五日目には何もなかった
六日目にも何もなかった
七日目に、あなたは訪れた

あなたは禁じられた檻の扉を開けた
闇はこぼれはじめた
解き放つ力
揺るぐことのない力

あなたは船をこぎだし、大いなる川を渡る
銀の鎖で心をつなぎ、大いなる川を渡る
川の流れのはじまりを知らず、大いなる川を渡る

時の拘束から離れ、
いつしかすべてを覆い尽くしていた孤独は
光に融けて、丘の上に立つ真っ直ぐな木になる

木はやがて森となり
鳥たちを呼んだ
鳥はまるで誰かの心を思い描くように飛ぶ

そこには忘れ去られていたものがあった
空からこぼれ落ち、あふれ、ざわめく
輝きに満ちるもの
緑の木々の中に水晶となって宿るもの
空より降りてくるものすべてに手を広げて、
受け止めよう

あなたは叫んだ
飛べ、と叫んだ
飛べ、と叫んだ

すべてが終わり、すべてがはじまる時、
神が訪れた

そこには喜びが満ちあふれていた

神はそれがあなたの行ないだと知る
神様に代わって、あなたが守ったもの
それはわたしの中に眠るオーロラ

神様に代わって、あなたが守ったもの
わたしはそれを、愛と名付けよう

そして知る

はじめに光があった

キンバリー・フォックス著『Uni-verse ～宇宙、一遍の詩～』より



D2 OFFICIAL GUIDE BOOK

D2
Dの食卓2
公式ガイドブック

D2ーDの食卓2ー公式ガイドブック
2000年1月7日　初版発行

発行人・編集人	浜村弘一
副編集人	野田稔・田原誠司
編集長	坂本武郎
副編集長	澄田雅範
進行管理	高橋敦子
制作購買	関根隆之
印刷	共立印刷株式会社
発行所	株式会社アスキー 〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 TEL 03-5351-8111
発売元	株式会社アスペクト 〒154-0023 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル6階 ETM営業部 TEL 03-5433-7850

STAFF

監修・協力	株式会社ワープ
企画・編集	川畑康也（ファミ通書籍編集部）
構成・執筆	猫柳けいた
デザイン	東映アド・クリエイティブ
デザイン監修	稲葉和恵（ファミ通書籍編集部）
SPECIAL THANKS	立石章三郎（株式会社ワープ） 佐藤直哉（株式会社ワープ） 櫻井千秋（株式会社ワープ） 戸部浩道 勝矢隆史 角山幸博 増山一成 クーニー

価格はカバーに表示してあります。
ISBN4-7572-0651-8
●1189510
Printed in JAPAN




D2 OFFICIAL GUIDE BOOK

D2 OFFICIAL GUIDE BOOK

D2

Dの食卓2

公式ガイドブック